STRATEGY GUIDE

THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

Съвети, хватки и тактики как да покорим Средната земя

92 страници

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 5 (97), МАЙ 2006

без CD: 1.99 лв с 2 CD: 3.99 лв

The Elder Scrolls IV
OBLIVION

The Godfather
The Game

Tomb Raider
Legend

- **Call Of Cthulhu** Dark Corners of the Earth
- **Condemned** Criminal Origins
- **Championship Manager 2006**
- **Pathologic**

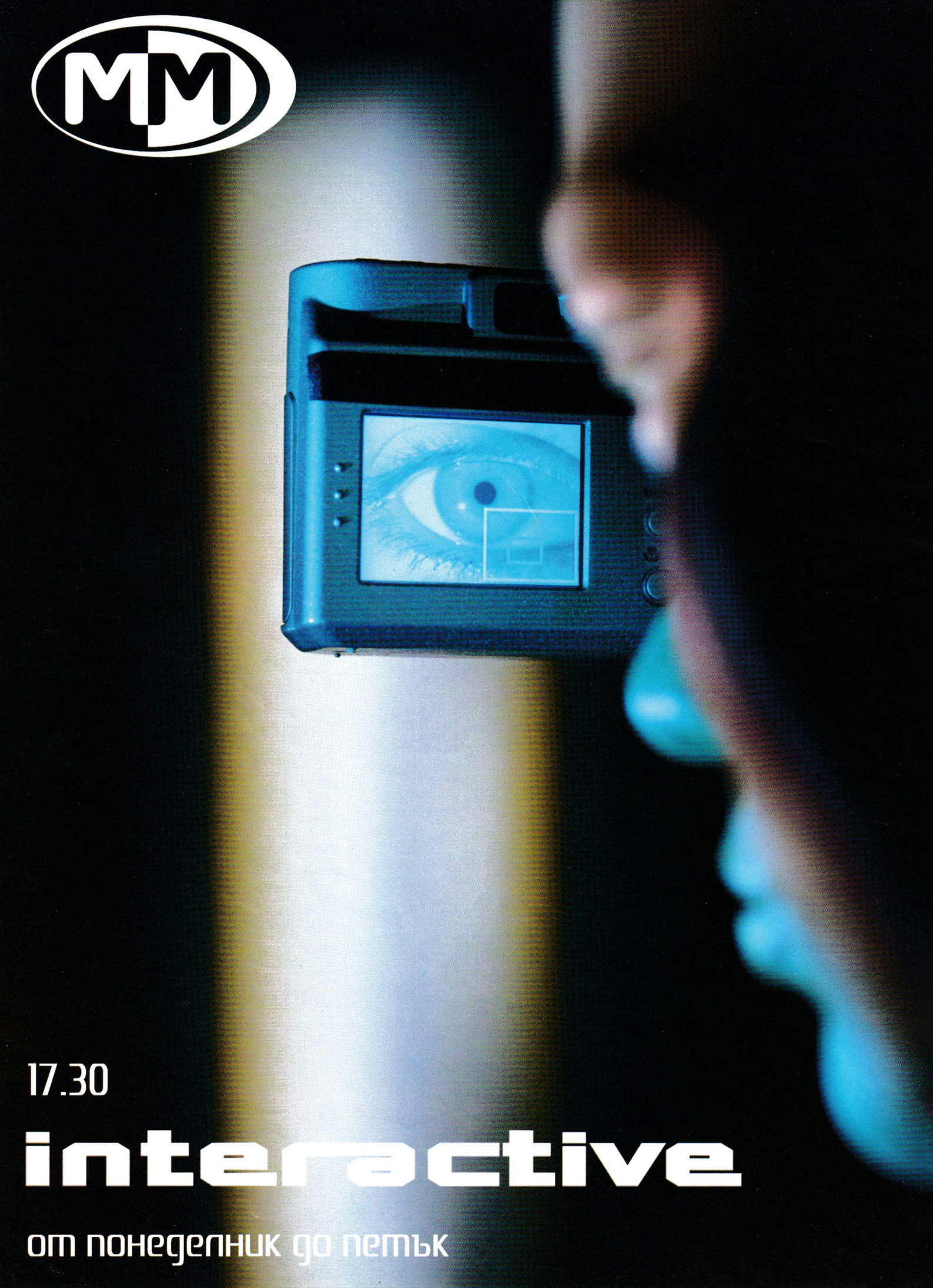
GSM ИГРИ
- And 1 Streetball
- New York Nights
- Freestyle Moto-X II

HARDWARE
- Radeon X1000 срещу GeForce7
- е-Книгите

ИНТЕРНЕТ
- Най-новите браузъри
- Windows Live

PS MANIA
- Metal Gear Solid 3: Subsistence
- Kingdom Hearts

дистрибуция www.mart.bg


MM
17.30
interactive
от понеделник до петък

PC MANIA
WWW.PCMANIA.BG
БРОЙ 5 (97) МАЙ 2006

16 THE GODFATHER THE GAME
Виртуален гангстерски живот

22 TOMB RAIDER: LEGEND
Само една статия не стига...

04 ПРОГЕЙМИНГЪТ
Или как геймърите си намериха работа

06 КЛАСАЦИЯ
Какво играем през април?

08 GAME NEWS
Правят футуристичен Battlefield

14 FIRST LOOK
Pathologic

10 REVIEW
The Elder Scrolls IV: Oblivion 10
The Godfather The Game 16
Championship Manager 2006 20
Tomb Raider: Legend 22
SpellForce 2: Shadow Wars 26
Call Of Cthulhu: Dark Corners of The Earth 30
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers 32
Ankh 34
Act of War: High Treason 36
True Crime: New York City 38
Game Tycoon 40
Uber Soldier 42
Pro Rugby Manager 2005 44
Ice Age 2: The Meltdown 46
Condemned: Criminal Origins 50
Evolution GT 52
Keepsake 54
Dragon's Lair II: Time Warp 56

57 E-SPORT
Електронен спорт

58 JAVA GAMES
And 1 Streetball
Freestyle Moto-X II
Shaun of the Dead
New York Nights

61 CONSOLE NEWS
Задава се нов Res Evil филм

62 PS MANIA
Metal Gear Solid 3: Subsistence 62
Tourist Trophy 64
Kingdom Hearts 2 65
Ice Age 2: The Meltdown 66

26 SPELLFORCE 2: SHADOW WARS
Добър микс между RPG и реалновремева стратегия

67 MIXED NEWS
Треска за евродомейни

70 HARDWARE
Radeon X1000 срещу Geforce7, I част 70
Хардуерна еволюция
за бъдещето на е-книгите 77

72 SOFTWARE
Последната реколта браузъри 72
Животът на Windows 74

76 ПОЛЕЗНИ СЪВЕТИ
Да изперем клавиатурата 76

78 CHEATS
PC Cheats 78
Console cheats 79

80 STRATEGY GUIDE
The Lord of the Rings:
The Battle for Middle-earth II

83 BEST GADGETS
Galaxy GeForce 7900 GTX

86 ПИСМА

88 BEST FREE SOFT

Ще му направя предложение, на което не може да откаже - Дон Вито Корлеоне, "Кръстникът"

Преди 3 години

Преди три години участвахме в реинкарнирането на Индиана Джоунс, една легенда от нашето детство. Със сигурност филмът дълго време стоя в личния ми Топ 2 за всички времена. Години по-късно си дадох сметка какво всъщност се случи. Първият филм „Похитители на изчезналия кивот" беше толкова култов, че почти се беше изравнил със Star Wars. Почти, не напълно, разбира се. Инерцията беше така силна, че при първото гледане на следващата серия „Индиана Джоунс и Храмът на обречените" се бях размазал напълно. Имаше обаче и някои нередни неща. Наличието на малко симпатично детенце, освен мацка до самия Харисън Форд идваше да подскаже, че Индиана Джоунс ще се превърне в едно "семейно забавление". Филмът беше по-захаросан, по-сантиментален и съм напълно убеден, че благият чичко Спилбърг е прибрал и доста по-добра пачка. Третият и четвъртият филм въобще не помня как се казваха. Преди години мернах и някакъв кощунствен телевизионен сериал, от който изгледах общо 15 минути. Шон Конъри беше станал баща на Индиана Джоунс, който пък беше някакъв пикльо. Да, сетих се, това беше "младият Индиана Джоунс". Скоро май ще има завръщане на Харисън Форд, в кино версията, но вече на около 60. Не съм го гледал. Може би обучава сина си. Убеден съм, че Спилбърг дълго време е завиждал на „Дързост и красота". След всичко това, ако го видя направо бих му теглил една, мислете си каквото си искате за мен. Иначе рядко реагирам така на прозаичния стремеж на човек да изкара нещо отгоре. Ама айде, де.

Петър Табов

ПРОГЕЙМИНГЪТ – ВЕЧЕ И ВЪВ ВАШИЯ ГРАД...

...ИЛИ КАК ГЕЙМЪРИТЕ СИ НАМЕРИХА РАБОТА

Тази година се очаква продажбите на конзоли и игри в целия свят да достигнат 35 милиарда долара. Това е почти два пъти повече от цялостните приходи на NFL, NBA и бейзболната лига взети заедно. Какво ви говори това? Стотици милиони хора във всяко кътче на Земята разцъкват игрички по ден и нощ. Някои за кеф, други за самоусъвършенстване. И нима при подобни условия няма да се развие някаква конкуренция, хъс за съревнование, желание да изпробваш рефлексите си срещу друг? И дори един цял нов бизнес? Разбира се, че да. Прогеймингът е факт, независимо дали повечето противници на тази индустрия харесват това или не, и стремително и упорито атакува масовия пазар.

За последното ми твърдение свидетелства и новината, че в средата на април Microsoft – мегакомпания, която определено е наясно как да инвестира парите си – реши да се превърне в основен спонсор на тазгодишните Световни киберигри (един вид геймеквивалента на Олимпийските)! Разбира се, по този начин Бил Гейтс получава правото да налага своите продукти.

И отсега нататък всички PC игри да се разцъкват под Windows, а конзолните, както може би вече се досещате – на Xbox 360. За щастие това ще е единствената по-съществена промяна в турнира. Може би мнозина от вас ще се изненадат, когато разберат, че редмънтският гигант дори не си е направил устата да си пробута всички свои заглавия. Освен едноединствено – Project Gotham Racing 3.

Така или иначе едно нещо е сигурно: прогеймингът навлиза все повече и повече в скромното ни ежедневие. Нищо чудно след време той да достигне популярност от ранга на футболните първенства. А това е напълно възможно предвид скоростта, с която се популяризира с всяка изминала година. Просто всичко е въпрос на време.

Някой ден дори ще се кефим на Counter-Strike мачове на живо по телевизията по същия начин, по който футболните фенове гледат мачовете от Шампионската лига. Струва ми се, че точно натам вървят нещата. Major League Gaming – най-голямата видеогейминг лига в света – е сключила договор с американски телевизионен канал за излъчването на седем едночасови предавания, в които зрителите ще могат да се запознаят отблизо с този екстремен спорт и неговите играчи. А той си е точно такъв – в него се залага основно на рефлекси. На стремежа да надхитрите своя противник. И това определено привлича окото.

Не е тайна, че най-добрите играчи припечелват доста добре от все по-често провеждащите се турнири, които посещават. Тези събития, от своя страна пък, довеждат хиляди зрители като публика и още толкова, които следят развитието на мачовете онлайн. Например миналата година едно обикновено съревнование от този род в Южна Корея е привлякло над сто хиляди души.

Така че следващия път, когато майка ви се разкряска: "Ей, келеме такова, изключи тоя компютър и почвай да си пишеш домашното, само си губиш времето!", нищо чудно да й отговорите: "Тренирам за следващия турнир, ма, за да спечеля няколко хилядарки и да ти купя нова прахосмукачка, така че 'земи ме остави на мира."

Владимир Тодоров

©2006 Samsung Electronics Co. Ltd. www.samsung.com

представи си тънък и елегантен монитор.

SyncMaster 760/960BF

Невероятно тънък! Можеш ли да повярваш, че всичко това е събрано в един монитор с яркост 300 cd/m2 и контраст 700:1. Ултра тънък, с елегантен, модерен дизайн. Монитор, който изпреварва времето – само 4 ms време за реакция. Със Samsung SM-760/960BF не е толкова трудно да си представиш.

MagicColor MagicSpeed 4ms MagicBright MagicZone MagicStand MagicRotation MagicTune™

SAMSUNG

www.kkelectronics.com

powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech

PC MANIA TOP 10

Logitech

3

4

7

КАКВО ИГРАЕМ ПРЕЗ АПРИЛ 2006?

		заглавие	издател	гласували
1	-	WORLD OF WARCRAFT	BLIZZARD	17.05 %
2	▲	WARCRAFT III	BLIZZARD	9.02 %
3	▲	FIFA 06	EA	7.88 %
4	▼	LINEAGE II	NCSOFT	7.33 %
5	▼	NEED FOR SPEED: MOST WANTED	EA	5.68 %
6	▼	HEROES III	UBISOFT	5.63 %
7	▲	COUNTER-STRIKE	VALVE	4.24 %
8	НОВА	BATTLE FOR MIDDLE EARTH II	EA	4.19 %
9	НОВА	PRINCE OF PERSIA: TWO TOWERS	UBISOFT	4.04 %
10	НОВА	DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION	BLIZZARD	4.04 %

World of WarCraft отново победи. Титанични сблъсъци през април нямаше, като лидерът уверено повече и не отстъпи нито за миг от първото си място. Интересни размествания обаче се случиха с останалите девет класирани игри, като по този начин отново имаше интрига и предизвикателство.

Втори през този месец във вашите предпочитания е WarCraft III, който се качва с цели четири места до вицешампионската титла. На прилична дистанция зад него откриваме FIFA 06, която също бележи развитие и повишен интерес от страна на феновете. През май очакваме финала в Шампионската лига, така че съвсем възможно е запалянковците отново да разцъкват пред мониторите нервно и да мечтаят някой ден те да са част от голямата игра.

Lineage II претърпя срив. За трите месеца, откакто измерваме популярността на това заглавие, спокойно можем да кажем, че динамиката в подкрепата за него е най-силна и неговите фенове са най-пламенни и раздаващи се. Този път обаче напъните не стигнаха за повече от четвъртото място с девет гласа по-малко от третия FIFA.

Пети през този месец е NFS: Most Wanted, който също се търколи надолу по стълбицата. Вероятно проблемът се дължи на разреден бензин или просто на скука. Нови претенденти в лицето на Crashday вероятно също открадват от аудиторията на успешния автосимулатор. Шести е Heroes III, който за пореден път се държи мъжки и стабилно в чарта, макар че и тази игра отстъпва през този месец в сравнение с предходния. Напредък от много време насам пък сполетя Counter-Strike, който се класира на седмо място. Battle for Middle Earth II пък влезе в класацията на осмо място, като този дебют със сигурност изглежда разочароващ за феновете на властелиновите заглавия.

Последните четири позиции са безкрайно оспорвани. Деветият и десетият дори са с еднакъв резултат. Показателно е, че Diablo II и Prince of Persia: Two Thrones се завръщат обратно в надпреварата. Показателно е, че нещо напоследък не им достига – точно онзи глас в повече, който разделя лидера от обикновения участник.

Рекламата в игрите?

През изминалия месец ви попитахме какво мислите за рекламата в игрите. За някои вероятно би бил учудващ сериозният прагматизъм сред геймърите, които в по-голямата си част нямат нищо против да гледат продукти, рекламни пана или да участват интерактивно в някаква рекламна кампания. Младото българско поколение не страда от абсолютната параноя на предишната генерация. Да, рекламата със сигурност спестява някои детайли, но да, тя също така ни позволява да видим и научим за най-новите и интересни продукти. Също голяма група от хора нямат нищо против да бъдат „облъчвани" с рекламни послания, стига да трябва да плащат по-малко за любимото си забавление пред монитора. Близо 39% от анкетираните все пак изпитват съмнения в различна степен дали рекламата има място във видеовселената. Немалък процент смятат, че биха толерирали някакви послания, ако те са част от сценария – например рекламни пана по време на футболен мач, цитиране на конкретен автомобилен модел в автонадпревара или пък автомат за кока-кола в симулация на реалния живот. И все пак – с рекламата не трябва да се прекалява, тъй като колкото повече натякваш на някого нещо, толкова по-висок е рискът той да се подразни и да реагира с обратен на търсения ефект.

Съвсем ясен и точен ефект има гласуването ви в анкетите на www.pcmania.bg. Очакваме ви и през следващия месец в любимия ви сайт, където отново заедно да определим победителите и губещите.

РЕКЛАМАТА В ИГРИТЕ?

ПРИЕМАМ Я	34.47 % (343 ГЛАСА)
СТАВА, САМО АКО ТОВА ЩЕ ДОВЕДЕ ДО ПО-ЕВТИНИ ИГРИ	26.83 % (267 ГЛАСА)
СТАВА, САМО АКО Е ЧАСТ ОТ СЦЕНАРИЯ	14.97 % (149 ГЛАСА)
ПО-СКОРО МЕ ДРАЗНИ	14.07 % (140 ГЛАСА)
ТОТАЛНО СЪМ ПРОТИВ	9.65 % (96 ГЛАСА)

powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech

PLESIO

СТРЕЛБА В ДВИЖЕНИЕ С TURBO-X SIRUS

Асемблирай своя лаптоп с процесор AMD и видеокарта ATI

AMD TURION 64 MT-32 1.8 GHz
RAM 2x256 MB DDR
HDD 74 GB
TFT Display 15.4"
max резолюция: 1920x1200
ATI RADEON X700

DVD±RW Double layer
Sound 16 Bit, Stereo
IEEE 1394, LAN, Modem 56kbps, IrDA
TV-out
Line-out
Microphone
PCMCIA
USB x 3

автономия на батерията: 2.5 часа
тегло: 3.00 кг
размери: 336x277x34 мм
допълнителни характеристики: SD & MMC card reader

ГР. СОФИЯ, УЛ. „АНГЕЛ КЪНЧЕВ" 5, ТЕЛ. 0800 18 200, WWW.PLESIO.BG

Посочената цена не включва ДДС. Офертата важи до изчерпване на количествата.

HALL OF FAME

Национални квалификации WCG 2006

Националните офлайн квалификации за дисциплините Counter Strike 1.6, WarCraft III: The Frozen Throne, StarCraft Broodwar и FIFA 2006 започнаха на 8 април.
Те ще се провеждат всяка събота и неделя до 7 май в градовете София (интернет клуб „Матрицата"), Варна („ДООМ"), Пловдив („Speed"), Ловеч ("BLUE") и Плевен („Zeon"). Регистрацията за Световните киберигри 2006 – България се извършва на www.worldcyberleague.net. Таксата за участие в турнир от националните офлайн квалификации е 10 лв. За победителите във всяка дисциплина са осигурени награди от спонсорите на Световните киберигри 2006 – България. Финалистите от тези квалификации ще премерят сили на полуфинал на 12-14 май в Националния исторически музей, Бояна.
Участниците в офлайн квалификациите ще получат бонус точки за онлайн квалификациите, които ще протекат на www.worldcyberleague.net. Националните квалификации за дисциплината Need For Speed: Most Wanted пък ще се проведат офлайн по време на националния мотосъбор в гр. София от 2 до 4 юни 2006 г. на летището в кв. Божурище.

Лара е номер едно

Славата не подмина и Tomb Raider: Legend – тя е на първо място по продажби във Франция, Италия и Германия в класациите за PlayStation 2, Xbox и Xbox 360. Това е седмата част от поредицата, която води началото от далечната 1996-та година. И според разпространителите продължава да бъде една от успешните за всички времена – с над двадесет и осем милиона продадени копия общо. Не забравяйте да прочетете подробното представяне на Tomb Raider: Legend в настоящия брой.

Just Players – шампиони на България за втори път!

След три месеца изтощителни битки се класираха и четирите най-добри отбора за финалите на BWCL, българската шампионска лига по WarCraft III – ImMorTaL 7eaM, Just Players, Go To Hell и Team 3WD. Решителните мачове между тях се проведоха в клуб "ЗоНаТа" в периода 18-19 март. И с четиринадесет победи от четиринадесет изиграни срещи момчетата от тима Just Players показаха, че знаят какво означават воля, постоянство, упоритост и сплотеност и че превъзхождат конкуренцията си във всяко едно отношение. Те станаха шампиони на България за втори път! Да им е честито – купата е тяхна!

Рекордни продажби за Oblivion

Това едва ли ще изненада повечето от вас, но Take-Two Interactive Software се похвалиха, че от излизането на The Elder Scrolls IV: Oblivion в края на март тази година са отчетени рекордни продажби. Тази най-нова уникална фентъзи ролева игра на Bethesda, която вдигна летвата на жанра изключително високо, е закупена от над 1,7 милиона души в целия свят и за PC, и за Xbox 360.

MIXED

Akella подхванаха Disciples III

След като прекратиха договора си с Game Factory Interactive Strategy First съобщиха, че ще си сътрудничат с руснаците от Akella (авторите на Sea Dogs), за да изкарат на бял свят Disciples III: Renaissance – продължението на една от най-добрите походови фентъзи стратегии след Heroes of Might and Magic. Новата геймка ще се захранва от триизмерния енджин Virtual Dream на .dat, ще предложи три игрови раси – Империята, легионите на прокълнатите и елфите – и един подобрен тактически режим. Сега ще можем да правим магии единствено на стратегическата карта и ще имаме възможност да обсаждаме градовете и прочие.

Погълнаха Lionhead

Microsoft най-накрая успяха да погълнат и създателите на уникалната ролева игра Fable! Сега хората от Lionhead Studios и Питър Молиньо ще разработват игри за PC и Xbox 360 специално за компанията на Бил Гейтс. Както може би вече се досещате, това креативно геймстудио се прочу с оригинални заглавия от типа на Black&White и The Movies.

Изкорениха The Roots

Сепеда Publishing дръпнаха щепсела на The Roots. Уви, тази фентъзи ролева игра с елементи на екшън-приключение от трето лице на Tannhauser Gate няма да види бял свят, тъй като по време на разработката ѝ са възникнали неопределени "сериозни проблеми". Ако си спомняте, тя бе забавяна цели четири пъти преди да се стигне до това крайно решение.

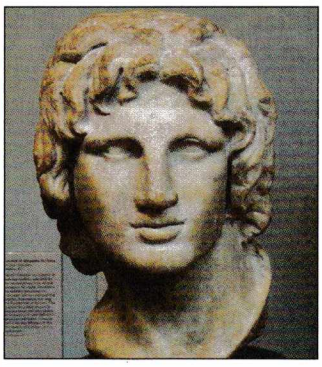
Защитата на героите на силата и магията

В официален пост на форумите на UbiSoft продуцентът на Heroes of Might and Magic V Фабрис Камбурне (известен още като MuadDib) заяви, че петата част на културовата фентъзи походова поредица няма да използва така проблемната защита StarForce, за която се носят слухове, че "яде" CD-ROM устройства за закуска. За всеобщо щастие на феновете разпространителите са решили да се осланят на протекцията на SecuRom.

EXPANDED WORLDS

Rome: Total War – Alexander

Следващият официален експанжън за Rome: Total War ще се казва Alexander. Както предполага неговото подзаглавие, той ще проследи завоевателните походи на Александър Македонски – още от смъртта на Филип II Македонски през 336 г. пр. Хр. Ще можем да командваме четири нови фракции, включително македонци, персийци и варвари, и куп нови единици.



Отново сами в тъмното

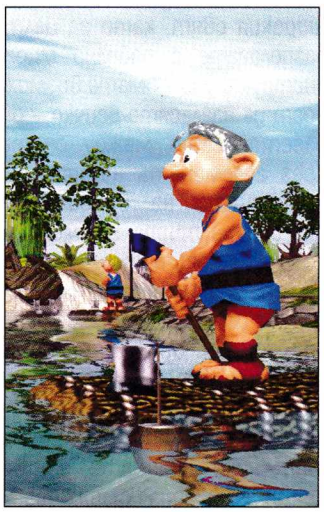
Мислите ли, че сте големи куражлии? Помислете отново, защото Atari ни готвят поредния Alone in the Dark – играта, която ни изкара акъла за първи път още през далечната 1992-ра. Новата част се разработва от Eden Games и за PC, и за конзоли от следващо поколение и ще носи подзаглавието Near Death Investigation. Ще предложи изключително детайлна околна среда, с която ще може да си взаимодействате по различни начини, и една напълно реалистична физика.

Обзалагате ли се, че Bet on Soldier се разширява

На сайта на Bet on Soldier се появи първата официална информация за Blood of Sahara - самостоятелен експанжън за този динамичен шутър от първо лице. Той би трябвало да излезе през месец май и да ни зареди с пет нови нива, чието действие ще се развива в Северна Африка, две допълнителни мултиплейър карти, още модели и прочие.

Следващо поколение заселници

Усилено се работи по The Settlers II: Next Generation – римейк на втората част на класическата икономическа фентъзи поредица на Blue Byte. Той ще бъде изцяло триизмерен и по всичко личи, че ще изглежда супер. Все още обаче не се знае кога точно ще излезе на пазара. Дано поне успее да измие срама от Heritage of Kings.



TO BE CONTINUED

Футуристичен Battlefield

След Втората световна и сражения от модерен тип е време за нещо по-различно. Добре дошли в бъдещето, в XXI век, в Battlefield 2142 – най-новият мултиплейър шутър на ветераните от Digital Illusions. Той ще излезе на пазара през идната есен, така че бъдете готови за най-динамичните футуристични битки и гигантски Mech брони, които някога сте виждали. Тогава ще сеете страх и унищожение по улиците на последните обитаеми кътчета от скованата в лед и конфликти планета Земя.

Братя по оръжие по пътя на Ада

Третата част на ултра реалистичната поредица шутъри, посветена на Втората световна война на UbiSoft и Gearbox Software, ще се казва Brothers in Arms: Hell's Highway. Тя ще се захранва от Unreal 3 Engine и ще излезе на бял свят през идните новогодишни празници. Очакванията са да предложи за пореден път невероятна визия и уникален геймплей, но този път подплатени от напълно нов онлайн елемент. Играта ще се центрира върху може би най-голямата въздушнодесантна операция, наречена Мадър Гардън, проведена през 17 септември 1944-та и свързана с атака на ключови мостове в Холандия. Тогава добре познатите ви Мат Бейкър, Джо Хартсок и всички останали членове на 101-ва въздушнодесантна дивизия ще направят един последен дързък опит да сложат край на изтощителната война.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Heroes of Might and Magic V	Ubisoft
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft
SiN Episodes: Emergence	Valve
Hitman: Blood Money	Eidos
Rise of Nations: Rise of Legends	Microsoft
Zoo Tycoon 2: African Adventure	Microsoft
X-Men: The Official Movie Game	Activision
TimeShift	Atari
Seed	Runestone
Faces of War	Ubisoft
Fuel	DreamCatcher Interactive
Ghost Wars	Hip Games
City Life	CDV
Rogue Trooper	SCi

Това са дати, обявени от фирмите разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

Императорът е мъртъв, няма кой да го наследи и за пръв път от векове драконовите огньове ще угаснат, и Храмът на Единствения ще остане тъмен... Тежки времена се спускат над Тамриел...

PC
XBox
PS2
GBA

The Elder Scrolls IV: Oblivion

жанр: **RPG** | издател: **Bethesda Softworks/2K Games** | **www.elderscrolls.com** | хардуер: **P 2 GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | DVD: **1**

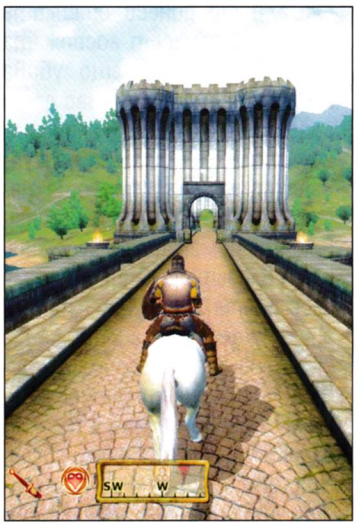
Произведения като Oblivion са рядкост. Често се случва някоя игра да създаде виртуален свят, близък до реалния, но на такива детайли поне аз не бях попадал преди за цялата си кариера като геймър. Затова и не мога да определя Oblivion просто като "игра" – тя е нещо много повече – тя е творба, почти произведение на изкуството. Като феномен мога да я сравня единствено с вече дотегналата на някои от вас World of WarCraft – огромният свят, живите персонажи, достоверността на случващото се, доколкото това е възможно в една фентъзи вселена. Но освен това джитката има и комплексен геймплей и практически безкрайни възможности за преиграване, което я издига над масовката. Играта е толкова солидна, че е излишно да се говори за някакви часове играло време, това е просто... живот. Ако сте склонни да се потопите чак толкова естествено.

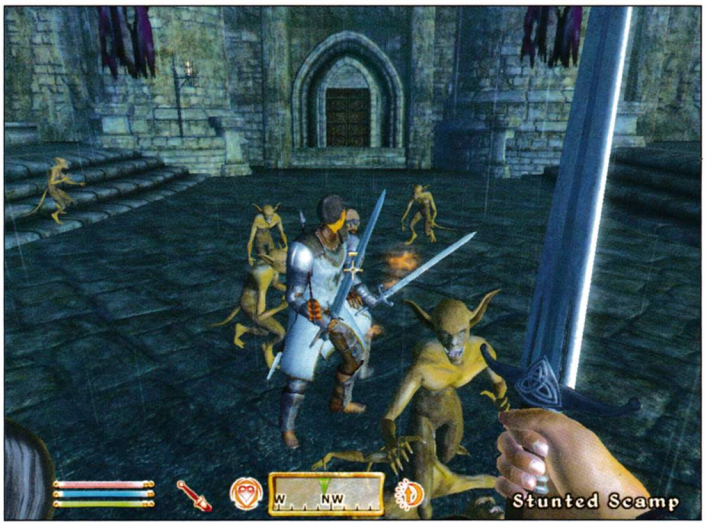
графика	
звук	
геймплей	
общо	6

Началото на пътя към спасението на света

Първата ви задача е да си направите свое виртуално "аз", с което да кръстосвате широкия свят, като за целта разполагате с доволно много инструменти – имате възможност да нагласяте всичко – от разстоянието между очите, през големината на носа, до височината на брадичката. Ако имате търпение, можете дори да се опитате да пресъздадете собственото си лице. Следва избор на раса – имперски човек, орк, горски/тъмен/висш (high) елф, котконоподобен Кхаджиит са само част от вариантите. Като привършите, се оказвате затворен(а) в мрачна килия, чиято привидно единствена врата е заключена. Тъкмо да се отдадете на размисли за нерадостното бъдеще, което ви очаква, когато по коридора се задава самият император Юриел Септим, владетел на кралство Тамриел. Императорът бяга от преследващи го убийци, а точно във вашата килия има таен проход към канализацията на Имперската столица. Естествено, не се мотаете много-много, ами го последвате, само за да станете свидетел на смъртта му едва няколко минути по-късно. Ако императорът умре без да остави живи наследници, няма да има кой да запали драконовите огньове в Храма на Единстве-

ния и светът ще остане незащитен от чудовищата, идващи от демоничния свят Oblivion. За щастие, с последните си сили императорът ви казва, че не всичките му деца са мъртви – той ви разкрива тайната на своя незаконен син Мартин и ви натоварва със задачата да го откриете и да му предадете Амулета на Кралете – артефактът, чрез който се запалват драконовите огньове. Вие се заемате с готовност и веднага поемате на път... стига да се сетите как по дяволите се излиза от подземието!





За разлика от други ролеви игри в Oblivion има изненадващо малко пречки пред това да си създадете уникален персонаж. Скоро след началото си избирате зодия (общо тринадесет на брой), а след няколко минути – и клас. Възможностите са цели 21 на брой и присъстват стандартните стрелец, войн, рицар, магьосник, рицар и т.н., но далеч по-интересно е да си създадете собствен. Класът не поставя конкретни ограничения, а очертава само в най-общи линии какво би трябвало да е поведението ви – всеки клас може да използва всеки предмет и всяко умение, само че от това някои извличат повече полза от други. Например възможно е маг да ходи с тежки брони и да ползва двуръчен меч, но те излишно ще забавят движението му и по-скоро ще го ограничават, докато рицарят например няма такива проблеми. Уменията са най-различни – бойни (боравене с мечове за една и две ръце, с чукове или кинжали, блокиране на удари, ковачество...), магически (има няколко различни школи – restoration, destruction и т.н. плюс алхимия) и умения, грубо казано, за незабележимост (промъкване, акробатика, лека броня и др.). Всяко умение зависи от определена статистика: сила, интелигентност, бързина, издръжливост и др. Ниво се качва, когато вдигнете някои от основните умения на класа си до определено равнище. Тогава малка иконка ви уведомява, че трябва да преспите и когато се събудите, да получите новите си точки.

Светът на Тамриел

Дотук със сухата статистика и простото изреждане на статистики! Тези неща не са най-важни. Това, което прави Oblivion уникална, е невероятният свят, в който се развива действието. Вече стана ясно, че той е огромен, но освен това е изключително жив. Това е една от малкото игри, където подробностите от декора не са там просто за украса, а могат да бъдат взети и понякога използвани за нещо. Основен елемент от играта е времето – ден и нощ се сменят плавно, а някои събития стават само в точно определен час: не очаквайте известен престъпник да се появи по обяд само защото имате куест. Присъстват стотици книги, които по желание можете да прочетете, ако се интересувате от историята на света – авторите буквално са си счупили пръстите от писане. Всеки град, градче, село и дупка са различни и имат

ЦИТАДЕЛАТА

добрите геймъри играят при нас

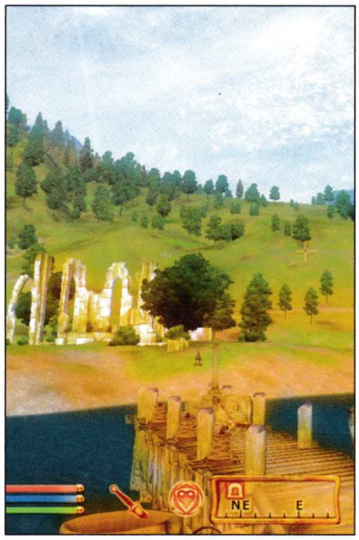
45 КОМПЮТЪРА
AMD 2.7 GHz, 1024 RAM,
80 GB HDD, GeForce FX5900

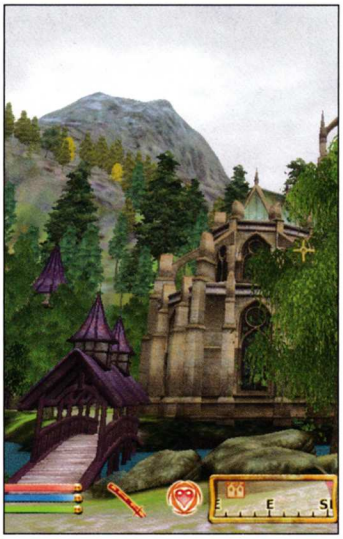
София, кв. "Слатина", ул. "Слатинска", бл. 20, тел: 971 49 34

www.thecitadelclub.com

плащаш 1
играеш 2 часа

талонът е валиден
до 31 май
тел: 971 49 34





своя собствена уникалност. Жителите на всяко населено място не са статични, а обикалят наоколо през деня, всеки зает със свои си неща, понякога се спират да разменят две приказки помежду си, а през нощта се прибират по домовете си и заключват вратата. Разговорите с тях са интересни, защото макар повечето да не казват нищо съществено, никога не се знае кой може да ви даде задача или да ви насочи в правилната посока по време на мисиите ви. Дори има нещо като мини игра за увеличаване на тяхното предразположение към вас, в която ще трябва да следите изражението на лицето им. Всеки ред в играта е озвучен, при това (особено за ключовите персонажи) на доста високо ниво. Поради невероятния размер на света, е възможно да пътувате от град в град само с няколко кликвания по картата, като играта ще изчисли колко време би ви отнело това пътуване и ако тръгнете по обяд например, когато пристигнете, вече ще е вечер.

Все пак разкриването на картата пеш е доста по-забавно, да не говорим, че така ще откриете още скрити места и допълнителни куестове,

които иначе бихте пропуснали. По-нататък в развитието си ще можете да улесните странстванията си като си купите кон и дори къща, където да живеете, дори можете да инвестирате в магазин! Присъстват още доста дребни мини задачки, с които да се занимавате, като например отварянето на ключалки, алхимията, писането на свои свитъци с магии...

Авторите са се постарали пребиваването ви в Тамриел да е максимално разнообразно и го постигат чрез множеството задачи извън основната история. Макар основната линия да продължава около 40 часа, ако се опитате да изпълните всички куестове в играта, по-добре умножете горното по десет. Повечето мисии са колкото е възможно по-малко клиширани – например в една от вас се иска да решите проблемите с плъхове на една жена. Тръгвате към къщата ѝ с убедеността, че това ще е поредната задачка тип "убий пет плъха и ми донеси опашките им", но всъщност госпожата ви разкрива, че нещо убива плъховете и иска от вас да ги спасите! :) Лично аз бях приятно изненадан от това разчупване на канона. Има още десетки такива примери – quest, в който помагате на художник като влизате в картината му и се биете с рисувани троли; друг, където залавяте банда от жени-прелъстителки, които водят женени мъже до малка къща извън града и там ги ограбват и още много други. Отделно присъстват и гилдиите – две официални (на бойците и на магьосниците) и няколко скрити. Те предлагат дълги поредици от задачи, с които да се издигнете в ранг и евентуално да станете grand master, като обикновено не е проблем да сте в две или повече гилдии, а защо не и във всички.

През очите на героя

Цялата информация за алтер-егото ви – ниво, умения, магии, барабар с инвентара и картата, са наблъскани на едно място – в журнала ви. Макар малко объркващ в първия момент (говоря от името на геймър, който за съжаление не е играл предишните части от поредицата), впоследствие интерфейсът става лек и интуитивен. Малък смут предизвика въпросът как, да му се не види, се изхвърлят предмети от инвентара, но и това бързо намери своето разрешение. :)

Всичко, описано дотук, е реализирано с очарователна графика, която, освен че радва окото, силно допринася за реализма. Особено внимание е обърнато на лицата на NPC-тата, които са детайлни, устните им са синхронизирани с говора, гримасите дори са важна част от геймплея. Уви, това идва на понякога твърде висока цена – на моменти (особено при битки) кадрите в секунда рязко падат и управлението става доста трудно. С други думи, играта е лакома за ресурси като софийското метро. Освен това често има кратки, но все пак дразнещи и ненужни loading моменти – например, когато искате да слезете в мазето на някоя къща. Впоследствие въпросното мазе се оказва метър на два голямо и празно, тогава разбирате че въпросното зареждане едва ли си е струвало, но какво да се прави.

Играта, разбира се, не е идеална и част от проблемите ѝ са свързани с изкуствения интелект на NPC-тата. Докато A.I. на противниците е на доста добро ниво (отбягват трели и блокират атаки, бягат да търсят помощ или ви преследват, ако ви усетят слаб), то това на приятелските и неутрални човечета има още хляб да яде. В битка почти винаги застават директно между вас и противника и без да искате ги удряте, а те странно защо се сърдят – в началото неволно ударих царчето Мартин и момъкът почна да ме налага – естествено, наложи се да зареждам по-ранен save.

Добре че функцията quick save е постоянно възможна и много улеснява нещата. Хората в градовете пък, макар обикновено да се държат достоверно, понякога ще ви се разкрещят секунди след като са ви поздравили за някаква добре свършена работа. Друг път пък можете да ги събудите посред нощ и те ще разговарят с вас спокойно сякаш нищо особено не е станало.

Имайте предвид, че игри като Oblivion искат буквално месеци, за да се разучат, така че не ме съдете твърде строго, ако съм изпуснал нещо. :) След написаното дотук нямам какво друго да добавя, освен че играта е невероятна и адски пристрастяваща, истински must have за всеки фен на жанра.

Пламен Димитров

плащаш 1
играеш 2 часа
талонът е валиден
до 31 май
тел: 971 49 34

Промяна в плана?

b-connect

Siemens A70

39
лв. с ДДС

Siemens A75

59
лв. с ДДС

Ако си b-connect потребител, запази мобилния си номер и:

- **премини безплатно към промоционалната абонаментна програма GloBul 30+**
  - 8 лв. без ДДС месечен абонамент
  - 30 минути за разговори към GloBul и фиксираните мрежи в страната
- **Вземи телефон на изключителна цена**

Предложението е валидно за всички потребители на b-connect, чиито карти са активни от най-малко 3 месеца, и при сключване на едногодишен договор с абонаментна програма по избор. Новата SIM карта е безплатна. Покупката на телефон не е задължително условие за преминаване към абонаментна програма. Количествата на телефоните са ограничени. Пълна информация в търговската мрежа на GloBul и на www.globul.bg

GloBul

Трябва да ви припомня, че мистериозната епидемия успя да унищожи няколко прекрасни градчета в северната част на страната. Източникът и обстоятелствата, при които тази трагедия е възникнала, са все още незнайни. Има доста неща, които не могат да бъдат обяснени. Епидемията действа, сякаш има свое собствено съзнание. Без съмнение зад нея стои някаква непреодолима воля. В противен случай как ще обясните факта, че все още никой не е успял да я победи? Или пък това, че болестта отнема онези, които най-много ценим и обичаме? Тя избира своите жертви доста придирчиво. И ако се опитат да й се противопоставят, винаги се връща...

Капан, от който няма измъкване

PC
XBox
PS2
GBA

Pathologic

жанр: **Horror Action/Adventure** | издател: **Gramis** | **www.gramis.com** | излиза: **есента на 2006**

Симулатор на човешко поведение

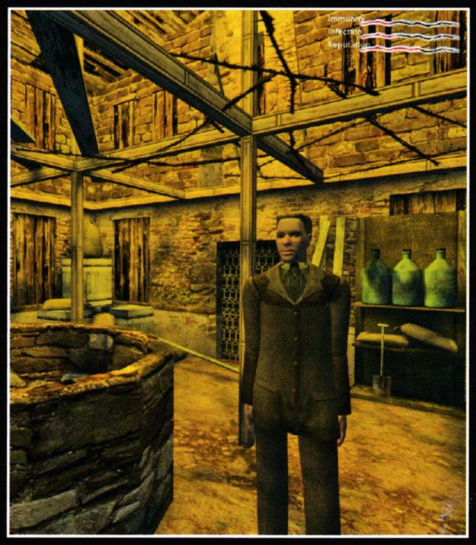
Как бихте постъпили, ако се озовете в едно малко мистериозно готическо градче с потискаща атмосфера и чудати жители, сгушило се далеч от цивилизацията на границата на вашата страна? Място, от което няма измъкване, което много скоро ще се превърне в собствената ви гробница, ако не откриете начин да унищожите злото, вирлуващо в него. А то е истинско, макар че не може да го пипнете или видите. То е навсякъде, при все че няма как да го плените или убиете.

Това е чумата… Пясъчната чума, за която няма лек. Никой лекар все още не е съумял да открие цяр за това ужасно нещо, което изгаря човешките вътрешности за един кратък миг, съпроводен от отблъскващи гърчове и нечовешко страдание.

А вие дали ще успеете? Ще помогнете ли на жителите на градчето? Или ще се погрижите единствено за себе си?

Патологично

За отрицателно време Pathologic се превърна в една от най-добрите игри, излизали някога на територията на Русия. Тя обра почти всички възможни награди и ако питате мен, всички са напълно заслужени. Идеята й е уникална и целият геймплей в нея е сведен до едно-единствено нещо – оцеляване. Като пътят до него зависи от вашия собствен избор. Ще бродите из прокаженото градче и ще търсите източника на заразата от първо лице. Уви, опция за трето не е предвидена, а и няма да има такава. Това обаче не е кой знае колко голям проблем. Дори напротив – гледната точка, избрана от авторите, ще ви позволи да се потопите максимално дълбоко в потискащата атмосфера на Pathologic.

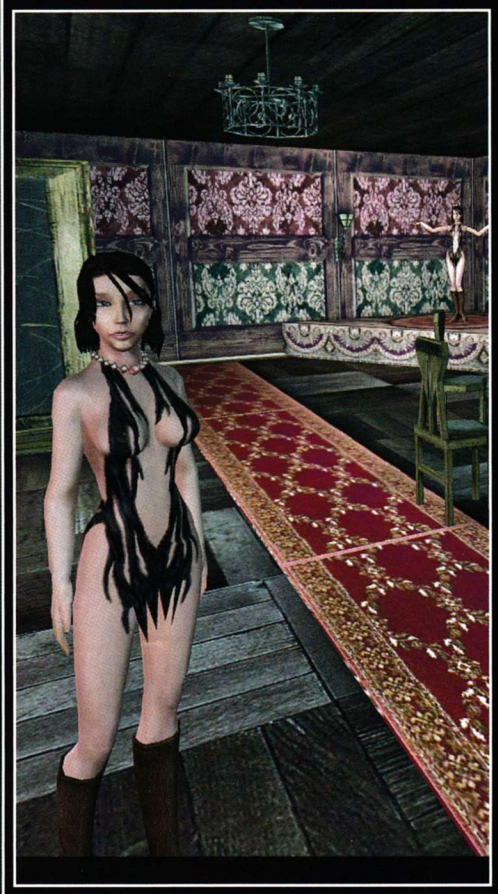


С всеки изминат ден чумата малко по малко ще поглъща града. Ще чувате все по-силен хор от стенания, който ще се носи над земята. Ще четете болка, страдание и уплаха в очите на всички. Дори домовете ще се гърчат в агония – техните стени ще се издуват, а прозорците ще се покриват с ален мухъл. Кръвта ще е навсякъде, а труповете ще ви препъват на всяка ваша крачка. И само по чудо ще се спасите.

Трима избраници

В това забравено от Бога градче ще се озоват трима души: Даниел Данковски – бакалавър по медицина, чийто единствен шанс да спаси лабораторията си, е да дойде тук и да открие неоспоримо доказателство на своите противоречиви теории за смъртта; Артемий Бурах – хирургът, който за отрицателно време си спечелва прякора Изкормвача и бива несправедливо обвинен в няколко убийства, включително и в това на своя собствен баща; и Благочестивата – момиче с мистериозни лечебни способности, което се събужда в прясно изкопан гроб и няма абсолютно никаква представа как се е озовало там. Всеки един от тях ще изживее дванадесетте игрови дни в Pathologic по напълно различен начин.

Ще стане свидетел на едни и същи събития, но ще ги прекара през собствения си мироглед. Ще се опита да намери разрешение на проблема, но така, както той намери за добре. И ще се стреми да разгадае мистерията на древната степ, която е обгърнала суеверното селище, стига болестта да не го погълне преди това… Докато играете с Бакалавъра например, Изкормвача и Благочестивата също ще се изявяват като NPC-та, които ще искат или да ви помогнат, или да ви уни-



щожат. Те ще действат независимо от вас, а няма да представляват просто алтернативни герои, с които бихте могли да преминете през историята в Pathologic.

Въобще, нещата са преплетени по един много особен и интересен начин. И остава единствено да се надяваме, че реализацията ще бъде успешна.

Оцеляване

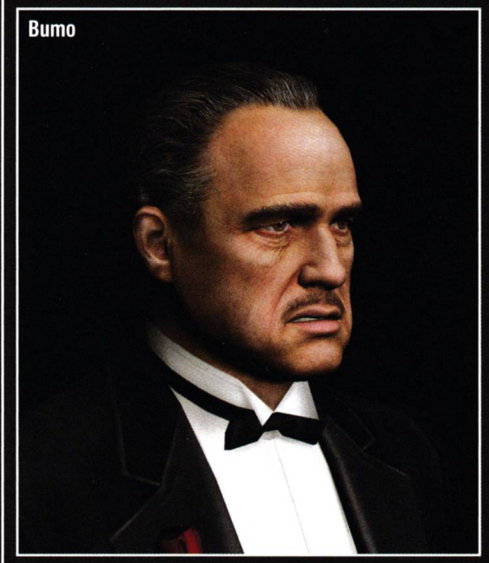
Както вече стана дума, това ще бъде основният ви приоритет. Вашето здравословно състояние е първото нещо, за което ще трябва да се грижите. За да се чувствате в кондиция, ще трябва да ядете и спите – точно както в истинския живот. Ако нямате пари за храна, винаги може да оберете някого, но се постарайте никой да не ви хване. Защото тогава репутацията ви ще се влоши. Ако убиете някого пък, тогава нещата ще станат още по-напечени. За щастие хората в града са прекалено наивни. Днес може и да ви мразят до мозъка на костите си. Но ако утре решите да сторите някое добро дело за тях, например да облекчите болката на някого, ще забравят на мига всички злини, които сте причинили.

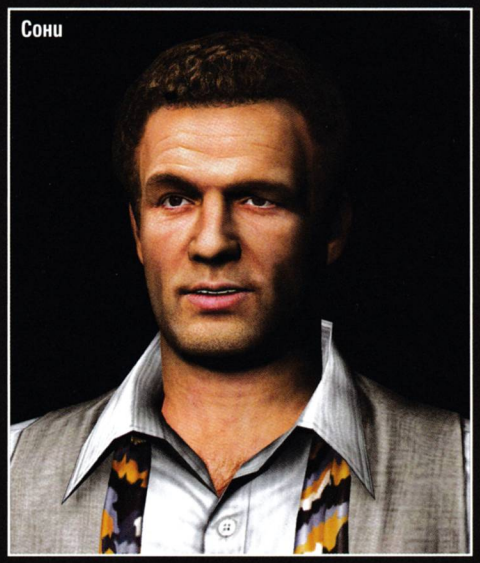
Тъй като ще прекарате следващите дванадесет дни от живота си в поставен под карантина град, опасността от зараза ще ви дебне на всеки ъгъл. Наложително е да носите със себе си някакви антибиотици. Макар че увреждат организма ви, те могат да ви бъдат от минимална помощ при контакти с болни. Винаги подменяйте дрехите си, когато посещавате домовете на пациентите, защото дори и да ги преварите, това няма да унищожи микробите напълно. Мога да ви гарантирам едно - животът в селището ще ви се стори като един кошмар, от който ще искате неистово да се събудите. Светът на Pathologic е изключително комплексен. Той е изтъкан от легенди и митове за свръхестествени същества, а суеверията и табутата в него са част от ежедневието на всички. И нарушаването на всеки неписан закон ще коства живота ви. Отношенията с десетките NPC-та в селището ще залегнат в основата на геймплея – любов, страх, омраза, съвест са все чувства, които не са им чужди. Но това не означава, че няма да ви се наложи да използвате и оръжие, за да се справите с размирниците, които ще последват неимоверно след обявяването на бедствено положение в града, в който сякаш времето е спряло. Макар че повечето пушки едва-едва успяват да произведат нормален изстрел, кухненските ножове и скалпелите ще бъдат достатъчно смъртоносни в правилните ръце. Особено в тези на хирург.

Финално

И така, какво повече мога да ви кажа - английската версия на Pathologic е вече готова, а българската се намира във финалния стадий на своята локализация. Много скоро този уникален хорър ще се появи и на родния ни пазар с над четиристотин хиляди думи, преведени изцяло на езика на Ботев. И тогава ще се озовете в капан, в който единствената ви мисъл ще бъде как да оцелеете…

Владимир Тодоров


Вито


Сони

Том

Предложението, което не можете да отхвърлите

PC
XBox
PS2
PSP

The Godfather The Game

жанр: **Action** | издател: **Electronic Arts** | **www.godfather.ea.com** | хардуер: **P 1.4 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | DVD: **1**

Едва ли има съзнателно същество на тази планета, което да не е чувало за The Godfather ("Кръстникът"). Трилогията, чиято първа част бе заснета от Франсис Форд Копола преди повече от тридесет години. Филмът, който извади на показ гангстерския свят такъв, какъвто го е видял Марио Пузо в своя едноименен роман. Една история за уважение, пари и власт, която най-накрая намери място в плановете на геймпроизводителите. Благодарение на закупения от Paramount Pictures лиценз, който позволява на програмистите от EA Games да претворят филмовия продукт в компютърна игра, The Godfather The Game е вече факт. Това заглавие предлага на геймърите възможността да изживеят един виртуален гангстерски живот, тясно свързан с великата мафиотска фамилия Корлеоне. И въпреки че г-н Копола не е особено впечатлен от играта, тя определено заслужава вашето внимание.

Направи си сам

Подобно на спортните игри, написани от EA Games, и тук първото нещо, което можете да правите с героя си, е да се погрижите за външния му вид. Размърдайте въображението си, за да визуализирате собствената си представа за перфектен италиански мафиот, сложете му очила, брада и шапка с периферия – изборът е изцяло ваш. Впечатляващо е

многообразието от опции, чрез които бихте могли да оформите всеки детайл от екстериора му. Като започнете от цвета на очите и стигнете до вида на обувките. Не си струва обаче да губите много време в това занимание, защото всеки път, когато лоудвате запазена игра, ще можете да купувате нови дрехи и да променяте първоначалния вид на персонажа си. Естествено, възможността за обновяване на гардероба не е добавена, единствено за да задоволи нарцисизма ви. Колкото по-скъпи са парцалките, с които сте се накичили, толкова по-респектиращ вид ще придобиете. А това определено е от значение. Все пак, не забравяйте, че сте гангстер, а едно от най-важните неща за вас е уважението на обществото.

Среща с Лука Брази

След като приключите с оформянето на външния си вид, ще попаднете в ръцете на един от най-преданите хора на Дон Вито Корлеоне – Лука Брази. Той ще ви научи на основните принципи в "занаята". Неща, които всеки млад нюйоркчанин със сицилиански произход трябва да знае, за да бъде изряден гангстер. Причината самият Кръстник да ви вземе под крилото си, и да заповяда на г-н Брази да ви научи на това-онова, се крие в близкото минало. Преди няколко години баща ви е брутално разстрелян на улицата. Тогава сте все още дете, но сега сте достатъчно пораснал, за да може майка ви да напомни на Кръстника за злополучната случка и за лоялността на нейния мъртъв съпруг към фамилията. Всичко това се случва в сватбения ден на дъщерята на Вито Корлеоне – събитие, в рамките на което никой сицилианец не отказва молба, отправена към него. Така стеклите се обстоятелства се оказват жизненоважни за вашето развитие и доближаването ви до фамилия Корлеоне.

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

Момче за всичко

В началото на мафиотската си кариера ще поемете изпълнението на дребни задачи. Един от основните бизнес методи, с който ще си служите, е преговарянето, в което трябва да сте наистина добри. Благодарение на системата за управление Blackhand свободата на действие е изключително голяма. Начините, по които можете да сплашвате собствениците на малки магазини и заведения са буквално десетки. Като прибавим към това и системата за "заключване на мишени" (Pressure Point Targeting), измъчването на противници се превръща в истинско удоволствие. Когато трябва да бъдете убедителни, ще можете да стреляте в телата на враговете си, но без да ги убивате, прицелвайки се в коленете или раменете им. По този начин и най-коравите типове, които са устояли на заплахите и блъскането на главите им в тезгяха, ще се пречупят пред силата на Фамилията.

Връзка филм-игра

Под формата на ин-гейм филмчета в сюжета са подпъхнати редица сцени от филма The Godfather. Фабулата се разгръща, следейки структурата на трилогията, като към нея е прикрепена личната история на вашия герой. Някои от мисиите са директно изкопирани от филма. Например, ще поставите пистолет в тоалетната на ресторанта, в който младият Майкъл Корлеоне застрелва "Турчина". В друга мисия ще се включите в убеждаването на филмов продуцент, който трябва да приеме споразумение, отправено от Фамилията – като посред нощ занесете конска глава в леглото му. По време на игра ще се натъкнете и на други моменти, които са загатнати във филма, но не са показани.

Както в оригиналната история на Марио Пузо, така и в The Godfather The Game, сюжетът е ситуиран в Ню Йорк и обхваща времевия период от 1945 г. до 1955 г. За да бъде по-лесно ориентирането в големия град, той е разделен на пет части: Малката Италия, Бруклин, Мидтаун, Кухнята на ада и Ню Джърси. Всяка от тях се управлява от определена фамилия. С помощта на няколко полезни менюта, можете да получите информация за взаимоотношенията между вашата и всяка една от другите мафиотски организации. Настроенията се менят според действията ви (vendetta показателят) и варират от неутрални до враждебни. Всяка гангстерска фракция притежава собствена резиденция. В по-напреднал стадий от развитието на геймплея, ще можете да взривявате противниковите "гнезда" и да установявате контрол върху тях. По отношение на основната сюжетна линия, която се развива успоредно с филма – всичко е строго линейно. Но във всички останали игрови аспекти имате безкрайна свобода да правите каквото пожелаете. Можете да предизвиквате улични войни между фамилиите, да крадете бизнеса им, да взривявате главните им резиденции и т.н.

Гангстерски наръчник

Как се правят лесни парички? Начините, по които това може да стане, са няколко. Най-доходно е изпълнението на мисии, свързани с основата сюжетна линия. Също така, в края на всяка седмица, ще получавате вашия процент от парите, които Фамилията печели благодарение на "работата" ви. Третият начин за забогатяване е взривяване на сейфове и ограбване на труповете, оставащи след вас.

Освен за финансовото си състояние ще трябва да помислите и за натрупва-

19 стотинки

на компютър месечно струват всички игри на Gramis за геймклубовете

Вече има удобна възможност за мултиинсталация

Нашето предложение към компютърните клубове включва опцията за мултиинсталация, която дава право всяка закупена игра да се играе на всички компютри. Таксата на лиценза за мултиинсталация е 0,19 лв. месец на компютър. Цената е с включен ДДС.

Минималното количество игри*, които трябва да закупи клубът според броя на машините в него, е следният:

До 10 компютъра	– 3 игри
От 11 до 20 компютъра	– 5 игри
От 21 до 50 компютъра	– 10 игри
От 51 до 100 компютъра	– 15 игри
Над 101 компютъра	– 20 игри

**Посочените количества са за заглавия от 19,90 лева. Игрите от 9,90 лева се смятат като две за една.*

GRAMIS
компютърни игри на български

ТРАНСФЕР® ГРУП

Търговски партньор на Gramis за клубовете в цялата страна е "Трансфер Груп" ЕООД

Информация за игрите:
www.gramis.com
info@gramis.com

Сключване на лицензионни договори:
"Трансфер Груп" ЕООД,
gsm (088) 8393141
тел. (032) 624080, в. 101, 103

нето на респект точки. Тях също ще получавате при изпълняване на мисии от основния сюжет. А също и чрез различни действия, които по някакъв начин възпитават уважение към вашата личност. По-важно обаче е не как, а за какво можете да използвате тези своеобразни ресурси. Парите – за наемане на хотелски стаи (в които можете да запишете прогреса си, да заредите с амуниции и да възстановите здравето си), закупуване на оръжия и ъпгрейдването им, както и за подкупване на корумпирани ченгизи. Респект точките изпълняват свойството на опита в ролевите игри. С тяхното натрупване получавате възможността да качвате нива, които се разпределят в няколко класа: здраве, бойни умения, стрелба, и други.

Оръжия, жени, коли...

Придвижването между отделните райони на града се извършва с помощта на превозни средства. Ще получите възможността да поемете управлението на няколко модела ретро "каручки", пикапи и други. Във всеки момент ще можете да откраднете всяко возило, което си харесате, но по-сериозен проблем ще се окаже неговото управление. Освен това, когато блъснете някоя кола, движеща се пред вас, тя директно спира на място. Вместо да излети нанякъде или да се преобърне, тя просто намалява скоростта и в крайна сметка спира, а вие трябва да я заобиколите. Повярвайте ми, това е наистина досадно занимание, защото половината игра се състои в придвижване от точка А към точка Б. Позитив, който донякъде оправя нещата, е възможността за повреждане на колите, което в някои случаи довежда до ефектни взривове. Като един истински мафиот, освен че ще крадете возила, ще ви се налага и да пазарувате от улични продавачи. Те са отбелязани на картата, а от тях можете да закупите всичко необходимо – от амуниции до коктейл молотов и динамит.

Арсеналът е съобразен с различните по характер мисии. Поради тази причина ще можете да боравите еднакво добре както с корда за душене, така и с коктейл молотов. Оръжията, които ще ви помагат в уличната война, са няколко вида пистолети, бухалка, корда за душене, водопроводна тръба, картечница, пушка, коктейл молотов и динамит. Мафиотите са известни със своите обноски и добро възпитание – качества, които жените харесват. По време на игра ще можете да изпробвате неотразимия си чар върху всички разголени мадами, които срещнете. Ако бъдат успешни, флиртовете ще ви донесат допълнително количество респект точки.

Е, стига де. Не може всичко да е ок, нали?

Един от малкото недостатъци на The Godfather The Game откриваме в някои аспекти от визуалното оформление. С ръка на сърцето заявявам, че петте квартала на Ню Йорк са пресъздадени напълно професионално. По улиците на града се забелязват детайли, които правят атмосферата изключителна. От друга страна обаче, някои от вътрешните помещения са леко недоизпипани, също така не всички персонажи са на едно и също визуално ниво. Имам чувството, че за някои е положено повече усилие, отколкото за други. Мисля, че вече сериозно навлезли в 2006-та година, игрите трябва да притежават по-добро графично оформление. Не че визията е лоша, просто според мен трябва да е по-добра. Такъв съм си аз, перфекционист в някои отношения.

В по-голямата част от времето, прекарано в компанията на The Godfather The Game, ще се лее основната мелодия от The Godfather. Звуковите ефекти, озвучаването на героите и всичко останало, свързано с този аспект от играта, е на нужното високо ниво.

Фамилията те очаква

Интересно е как в The Godfather The Game всеки може да открие нещо, което да му допадне. Може би точно в това се крие формулата на успеха ѝ. За феновете на филма тя съдържа един задълбочен поглед върху отделни, запомнящи се моменти. За тези, които не са гледали трилогията, играта предлага страхотен геймплей, който не ви оставя да скучаете и секунда. Садистичните методи, чрез които "водите преговори" и богатият набор от методи за мъчения и убиване, ще допаднат на много хора, които пък въобще не се интересуват от историята на заглавието. От друга страна, всички геймъри, които са се зарибили по Mafia или GTA, със сигурност ще намерят общ език и с продукта на EA Games. Така че не се чудете много, а инсталирайте играта, гледайте трилогията на г-н Копола и се превърнете в част от Фамилията.

Асен Георгиев

www.folk.bg

изпрати sms на номер **2260** мтел и глобул

обади се от стационарен телефон на **0900 40 400** мтел и глобул

ти поръчваш folk пакет

какво е folk пакет?
- поръчваш продукт и го изтегляш
- като бонус можеш да изтегли два безплатни продукта
- поръчалите най-много пакети през месеца могат да изтеглят още един безплатен продукт

1 пакет = 2 sms

мелодия топ хитове

	моно	поли
ll cool j ft. j lo - control myself ново	718746	718747
meck - thunder in my heart again ново	718748	718749
axwel - watch the sunrise ново	718750	718751
tarkan - bounce ново	718752	718753
румънеца и енчев & слави - ако кажеш не	718754	718755
usher - superstar хит	718756	718757
shakira - hips don't lie хит	718758	718759
sean paul - temperature хит	718760	718761
ne yo - so sick	718762	718763
clea - we don't have to take our clothes off	718764	718765
akcent - kylie хит	718766	718767
madonna - sorry	718768	718769
the pussycat dolls - beep хит	718770	718771
r. kelly - burn it up	718772	718773
hi tack - say say say	718774	718775
ishtar - habibi хит	718776	718777
the black eyed peas - pump it хит	718778	718779
50 cent - hustlers ambition	718780	718781
nato - chorjavon хит	718782	718783
daddy yankee - rompe	718784	718785
arash ft. helena - arash хит	718786	718787
shakira - don't bother	718788	718789
pachanga - loco хит	718790	718791
fort minor - believe me	718792	718793
crazy frog - popcorn хит	718794	718795
филм - бързи и яростни ново	718796	718797
филм - kill bill ново	718798	718799
филм - бригада - сватбата на белов	718800	718801
тв сериал - orange county хит	718802	718803
тв сериал - изгубени	718804	718805
вероника - на добър час ново	718806	718807
магда - хронична липса на любов ново	718808	718809
камелия - ти не спря ново	718810	718811
ивана - седем дни ново	718812	718813
глория - приличам ли на вятъра хит	718814	718815
соня немска - свалячи	718816	718817
преслава - лъган си и ти хит	718818	718819
камелия - има любов	718820	718821
азис и малина - черните очи хит	718822	718823
ивана - полужива	718824	718825
борис дали - пиян хит	718826	718827
соня немска - в сряда се приготви хит	718828	718829
ростислава - мило мое	718830	718831
райна и константин - ти си ми всичко хит	718832	718833
преслава - финални думи хит	718834	718835

пожелай ме

тези секси жени ще осъществят най-горещите ти фантазии **718890**

камасутра

научи тайнството на пълното задоволяване **718888**

видео тонове

при позвъняване не само звук, но и картина!

нова мания

неустоима въздуда — 718897
старшния череп — 718898
виж съкровището на сара — 718899

поддържани модели gsm-и:
Nokia Series 60 (3230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 7610, N70) - за Nokia се изисква Simbian приложение
Siemens SX1

анимации

718891 — 718892 — 718893 — 718894 — 718895 — 718896

dr. sex

dr. sex ще те научи как да задоволиш изцяло своята партньорка **718889**

цветни картинки

718900 — 718901 — 718902 — 718903 — 718904 — 718905 — 718906 — 718907 — 718908 — 718909 — 718972 — 718910 — 718911 — 718912 — 718913 — 718914 — 718915 — 718916 — 718917 — 718918 — 718919 — 718920 — 718921 — 718922 — 718931 — 718923 — 718924 — 718925 — 718926 — над 18г. 718927 — над 18г. 718928 — над 18г. 718929 — над 18г. 718930

TRUE TONES лафове и звуци

филмов лаф - като говориш с мен ще мълчиш	718857
филмов лаф - аб тя мене на балък ли щи ми прави	718858
50 cent - you're killing me	718859
отекчен - уф, кой досажда пак бе	718860
бай брадър - бай брадър е	718861
момиче - господине, търсят ви	718862
ти мене уважаваш ли ма или не ме уважаваш	718863
аларма - миличък време е да ставаш	718864
женски глас - ей злато, вдигни го бе	718865
ей сладур, я го вдигни тоя телефон	718866
айшето - свирки правим секви	718867
левскар - само левски	718868
секси мацка - телефонен оргазъм	718869
стани ми дама на бала	718870
много пъти съм се напивал	718871
няма проблеми никви	718886

оригинали на топ хитове

clea-we don't have to take our clothes off	718872
akcent - kylie	718873
ishtar - habibi sawah	718874
nato - chorjavon	718875
hi tack - say say say	718876
morandi - love me	718877

кавъри на музика от филм

mission impissible	718878
розовата пантера	718879
секса и града	718880
криминале	718881
добрият, лошият и злият	718882
ченгета от бевърли хилс	718883
кръстника	718884
бригада	718885

видео клипове

вероника - на добър час — 718932
борис дали - пиян — 718933
полина - фатален петък — 718934
малина и азис - черните очи — 718935
преславa - нямам право — 718936
есил дюран - тя — 718937
магда - хронична липса на любов — 718938
глория - приличам ли на вятъра — 718939
яница - пристанище — 718940
анелия - не спирай — 718941

тамагочи

мече — 718963
котенце — 718964
пиленце — 718965

секс между жени

718959

ивана - живота продължава — 718942
емилия - още мисля за теб — 718943
високоскоростни автомобили — 718944
две мацки се лижат — 718945
изненада между краката — 718946
morandi - love me — 718947
nato - chorjavon — 718948
ishtar - habibi sawah — 718949
hi tack - say, say, say — 718950
секс инструктор — 718951
див оргазъм — 718952
горещата сара — 718953
нежна съблазън — 718954
хубавата слива — 718955
френска любов — над 18г. 718956
френска любов — над 18г. 718957
див секс — над 18г. 718958

теми

718960 — 718961 — 718962

TRUE TONES топ фолк хитове

румънеца и енчев & слави - ако кажеш не	718836
вероника - завинаги тя	718837
соня немска - свалячи	718838
глория - приличам ли на вятъра	718839
есил дюран - тя	718840
емилия - още мисля за теб	718841
димана - към тебе тичам	718842
азис и малина - черните очи	718843
райна - като летен грип	718844
райна - по полека	718845
преслава - лъган си и ти	718846
ивана - полужива	718847
борис дали - пиян	718848
гергана - сини очи	718849
соня немска - в сряда се приготви	718850
преслава - 100 причини	718851
ивана - животът продължава	718852
преслава - нямам право	718853
ивана - парфюм	718854
цеца - забранени град	718855
вероника - сериен лъжец	718856

СЪНОВНИК

сънищата са един сложен лабиринт, в който имате нужда от истински пътеводител. ние ви предлагаме този пътеводител да бъде нашият мобилен съновник. въведи думата която най-точно определя твоя сън и ще получиш подробното му тълкуване

718966

важно: телефонът ти трябва да поддържа кирилица

лога

левски — 718967
секс бомба — 718968
suzuki — 718969
xxl — 718970
718971

как да поръчам?

пример за поръчка: 65160N Send — Phone number 2260 Send

индекс на gsm се поставя само, ако поръчваш черно бяло лого, sms картинка и моно мелодия

индекси на марки GSM-и
N Nokia, SI Siemens, SA Samsung, E Sony Ericsson, A Alcatel, M Motorola

Услугата и съдържанието се предоставят от М Телеком ООД. За информация и при проблеми, изпрати e-mail на info@folk.bg като укажеш номера на мобилния ти телефон. За да получиш поръчаните продукти обикновено е необходимо да имаш активиран WAP и съответни настройки от мобилния ти оператор, иначе е възможно продукта да не може да бъде доставен. За да провериш дали можеш да получиш даден продукт на твоя GSM преди да поръчаш, зареди wap.folk.bg през мобилния си телефон (wap browser) и въведи кода на продукта от рекламата. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, true tone, еротични цветни картинки или анимации, видеоклип или тема, получава ТОР продукт абонамент и в продължение на 3 седмици ще бъде информиран за най-добрия продукт на седмицата. Абонаментът се активира чрез потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS със съдържание STOP и името на абонамента на номер 2250. За изпълняването на поръчката и получаването на абонамента са необходими 2 SMS-а. Изпращането на 1 SMS на номера 2260 и 2225 струва 2 лева без ДДС, изпращането на 1 SMS на номер 2250 струва 0,50 лева без ДДС. Поръчване на продукт чрез обаждането от стационарен телефон на номер 0900 40 400 струва 1,50 лева без ДДС на минута и не активира ТОР продукт абонамент. Разходите за пренос на данни чрез WAP или GPRS са за сметка на клиента и се заплащат директно на мобилния оператор. Пълните Общи Условия за ползване на услугата могат да се намерят на http://www.fresh.bg/agr а поддържаните модели телефони на http://www.fresh.bg/gsms.

Футболни премеждия за сезон 2006

PC
XBox
PS2
PSP

Championship Manager 2006

жанр: **football sim** | издател: **Eidos** | **www.championshipmanager.co.uk** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: **Yes**/No | CD: **1**

От крехките ми наблюдения и новинарските сводки оставам с впечатлението, че управлението на футболен отбор е нещо прилично сложно. От една страна на тепиха застават група леко претенциозни футболисти със склонност към травми, купчина пари, които имат странното свойство да прииждат и изчезват с учудващата лекота на заблуден електрон и тълпа от фенове, които приличат на добре отглеждан котарак – преминаването им от вълна „мъркане" на вълна „остри нокти" е мигновена и изненадваща. От друга страна, комбинацията от тези основни компоненти плюс още стотина дребни детайли правят от професията на футболния мениджър нещо прилично атрактивно и забавно.

За съжаление повечето простосмъртни индивиди се добират трудно до подобни позиции. Ръководните сокърни постове почти гарантирано отиват в лапите на бивши футболни величия и персони със завиден мутро-финансов ресурс…

Единственият начин, по-който наша милост може да изпита поне частично усещането от ръководството на отбор, както и в много други случаи (управление на самолет или пукане с танк), опира до прилична компютърна симулация. Тук на сцената излизат няколко игрици, но както почти винаги, челното място в класациите се заема от продукт на Eidos – небезизвестния Championship Manager и неговата поредна серия, носеща индексчето 2006.

графика	5
звук	общо
геймплей	

Совите не са това, което са...

Интересното в случая е, че зад името на играта се крие един не съвсем оригинален продукт. Преди известно количество луни разпространителите от Eidos и авторите на предходните прочути части на геймката – Sports Interactive решават да поемат по свои собствени пътища. Като резултат голямата акула взима името, а малката понася със себе си самия софтуер, който се превъплъти в нов продукт, наречен Football Manager.

Е, въпреки тези катаклизми чудото, за което става въпрос в тези редове, е адски прилично и не е изгубило ни най-малко от усещанията на едноименните си предци.

Ако не сте запознати с предходните серии на Championship Manager или нямате добра представа от тези джиткавици, имайте едно на ум. Продуктът прилича на нещо като кръстоска между тайкун и завързана стратегия.

Играчът прекарва значително време в нагласяване на финансово-технически-тренировъчната си система и планирането на следващите ходове. Красотите и милисекундните рефлекси не са основата, която ръководи играта. В настоящото произведение се действа бавно и внимателно.

Футболната стратегия е чудо, което отрича хаоса. Безмозъчното джиткане е възможно, но не води до нищо хубаво. Безметежното реене из менютата и натискането на най-разнообразни бутони може и да доведе до начален успех, но само след няколко часа ще предизвика безвъзвратно затъване и изпадане в някоя В група. В случая падението може да се ускори значително ако играчът избере една от примамливите опции на играта. С едно-единствено тикване в началото на началата всеки може да се превъплъти в личност а ла Роман Абрамович.

С включването на този допълнителен ефект освен основните мениджърски задължения към действието се прилагат и патилата на прилично богат попечител на клуба. От една страна, тази опция предлага безоблачно финансово бъдеще, но от друга, покачва значително очакванията на всички околни относно теренните успехи на управляемия тим.

Свобода

Най-доброто на предходните серии както и в епизод 2006 е, че на играча се дава възможност да се новичка във вся-

ко едно кътче на отбора. Като се започне от тренировките и се стигне до пазара на футболни таланти и „писане" на псевдокорпоративни имейли. Дребните детайли са многобройни и почти всичко, което се изписва на екрана, може да бъде нагласено.

Хубавото на играта е, че по-подобие на някои по-възвишени стратегии се дава възможност за автоматизация на част от процесите. Решенията, които се предлагат от АИ-то, са прилични (въпреки това всеки, влязъл в ролята на верен фен на стратегията, би подминал голяма част от помагалата от чисто идейно гордостни причини.)

Друг положителен елемент е, че из просторите на геймплея се предлага прилично богата библиотека от реални футболисти и клубове. Първите могат да бъдат следени за късмет или за нещастие закупени, ако изникнат подходящи за акцията условия. Клубовете като такива, с изключение на собствения, са еквивалентът на малка противникова армия. От една страна, баталиите по терените са постоянна част от календара, а от друга, противниковите команди са здрава конкуренция в класациите, покупката на играчи и т.н.

Минус

Каквото и да си говорим, Championship Manager не е от най-простите за разучаване игри. Индивидите, които са се преборили с предходните версии, ще се ориентират бързо, но за съжаление всички останали, решили да се захванат, ще трябва да отделят поне няколко часа за заучаване на менютата. Чудото не предлага лесно смилаеми парчета, които да въведат начинаещите лесно и безпрепятствено.

Пряко включване от стадиона

Графиката на играта е отдадена на функцията – шукаритетите за оптичния нерв са оставени на заден план. Въпреки че в наши дни комбинацията от цветен монитор, графична карта и средно талантлив дизайнер произвежда бая запленяващи кадри авторите на 2006 са предпочели да използват нещо средно между облика на уиндоус 98 и пролетно позеленяла планинска поляна – пастелни цветове и скучни бутони. Картинките могат да отблъснат някои индивиди, но определено ще привлекат други.

Звукът, за разлика от видеото, е произведен за хора с изключително здрави нерви. Ефектите, които се издават при предвижване из менютата и самото кликане по бутоните, е съпроводено с невъзможно потискащо писукане.

90-та минута

Championship Manager 2006 е игра за вярната армия от почитатели. Клубът приема нови членове, но получаването на майсторски статут е съпроводено с много безсънни нощи и индустриално количество кофеин, които могат да преминат критично поносимото ниво.

Тази футболна симулация не е за всеки, липсата на шарения и сравнително високото равнище на мисловни напъни, необходими за игра, са основна пречка пред съвременната публика. Но... ако това не ви стресне, бухнете се в дълбокото, гаранцията за добро прекарване е пълна.

Стефан Хаджиев

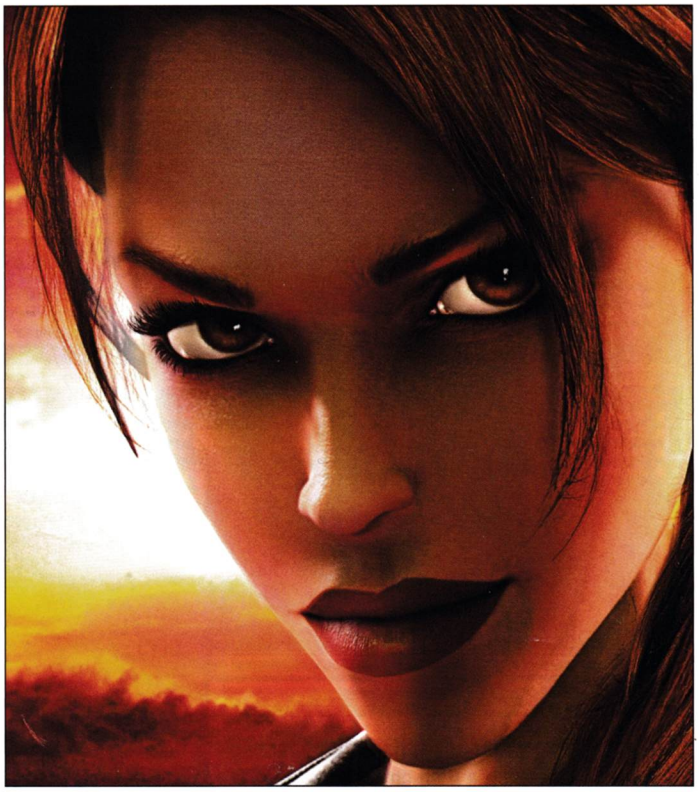
Обикновено, когато излезе Tomb Raider, просто чевръсто си вадя тефтерчето със суперлативи и щедро сипя, колкото мога повече, защото мисля, че играта го заслужава. Този път обаче нещата не стоят по този начин. Сега отворих тефтерчето, но се оказа, че моите неизчерпаеми запаси от хвалби просто не ми стигат, за да изразя възторга си. Наложи се да викна подкрепление... ;-)

In love (Влюбен)

Честно казано подходих с известна доза скептицизъм към TR: Legend. След първите две части поредицата започна да се изчерпва и да предлага повече от същото, без да се развива. Затова бях изключително приятно изненадан... Това вече не е същата игра! Legend е много по-динамична и оригинална от предишните игри. Jump and run елементите се сменят с надъхани престрелки, неотстъпващи, а и на места доста по-добри от тези в много 3rd person-и.

I like to move it move it... She likes to MOVE it! (Легенда за свобода на движението)

Нереално е, но играта просто успява да ви накара да се чувствате живи. Можете да изпълнявате всевъзможни движения, всички с повишена сложност, но изпълнени с такава лекота и грация, че просто са вдъхновяващи. Всички те при това, дори откровено невъзможните, са някак пореални на вид, повлияни от нововъведенията като гравитация и цялостно подчинение на TR света на законите на физиката, много по-осезаемо присъстващи спрямо преди. Част от движенията ви са само за красота.

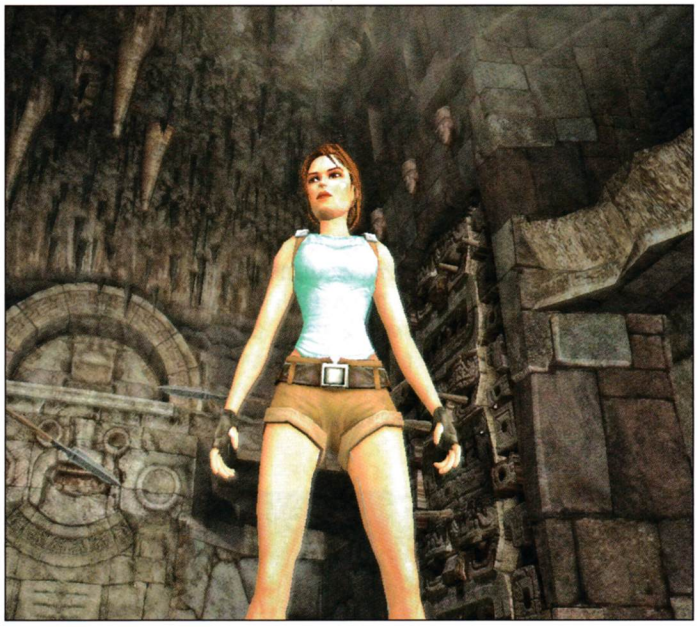


Само една статия не стига... Само един автор не може... да опише това, което наистина ще видите...

PC
PS2
XBox
X360

Tomb Raider: Legend

жанр: **action adventure** | издател: **Eidos Interactive** | **http://www.tombraider.com** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | DVD: **1**



графика	
звук	
геймплей	
общо	6

Имате по няколко възможни хода, водещи до един резултат, но някои са просто по-красиви. Така например можете, качвайки се на дадено прагче, да използвате просто скок или да изпълните стойка на ръце (да, това не е новост), или ако висите на лост и искате да се обърнете на противоположната страна, можете или просто да се прехвърлите на ръце или да се завъртите на лоста и да обърнете посоката в движение. Върховно майсторство е да скочите нагоре от лоста по време на движение и правейки мъжки шпагат във въздуха, да смените посоката. Интересното в случая е, че не само имате алтернативи за движенията си, но и алтернативни пътища, изискващи различни движения, за да стигнете до дадена точка.

Освен това при самите движения имате не само нови такива, но и някои от старите са съкратени или леко променени. Например при нормално бавно ходене напред сега заемате по-скоро дебнеща стойка, докато се движите. При въртенето на лост пък има много свежа промяна – ако се уловите за него, като изпълните по-сложно движение или пък не скачате от добра позиция, не се хващате добре, а само с една ръка и от вас се иска ловко да включите и втората допълнително, иначе падате. Много от старите движения, разбира се, за запазени – прескачате от въже на въже, залюлявате се на тях, изпълнявате кълбо напред при тичане (но пък нямате спринт, както беше по-рано).

Много приятно, но и леко усложняващо движенията, е нововъведението, което вече не ви ограничава в определени блокове. Можете да се движите напълно свободно във всички посоки и не можете да подравнявате Лара по ръба на скалата. Преди това беше улесняващо и знаехте точно колко крачки накъде трябва да

направите за максимален скок например. Сега нещата определено изглеждат доста по-свободни.

И ако например се приближавате към ръба на скала и сте натиснали съответните клавиши, за да не се размажете долу, вече Лара не просто забива пети, с които сякаш се вкоренява на място на ръба.

Сега доста по-реално тя пак няма да прекърши вратле, но може или да направи движение, с което едва ли не пада, или да падне, но да се улови с ръце за ръба. Свобода има и при ъглите на завъртане. Не се въртите на точни ъгли и можете да се движите навсякъде. Много свежо е, че този принцип е използван и при въртенето на подвижни блокове. Сега не ги бутате с по едно „квадратче" напред, а имате още по-голяма свобода при въртенето им.

Beat the bastards... Beat 'em down (Легенда за силата)

Битките също са доста разнообразени, като и тук имате избор какво точно да прилагате. Можете да включвате различни красиви акробатики с ритници по опонента и всевъзможни начини да го очистите... Разбира се, имате и стандартните пистолети на Лара с неограничени амуниции, при които готиното обаче е, че на всеки 30 изстрела сменяте пълнителите (преди просто си пуцахте необезпокоявани, колкото ви душа иска).

Тогава е време да потърсите местенце, където да се прикриете от вражеския огън или просто да продължите да се движите. Както и по-рано, при битките ключов елемент за това да оцелеете при помощна атака срещу вас е непрестанното движение. Освен пистолетите, разбира се, имате и други гърмялки, като сега обаче можете да носите само една картечница или подобен вид оръжие и всички предмети, които са с вас, са видимо някъде по Лара. Вече не разчитате на бездънната раничка. Свежи идеи като мисията с мотоциклетите в Боливия е нещо, към което мога да реагирам само с високо вдигнат във въздуха палец.

Има и отделни моменти, където можете да използвате различни оръжия за масово разрушение, принадлежали на някое поминало се другарче, но това не е новост. Много, ама много любим ми е начинът за разчистване на сметките с лошите чрез едно от новите нещица от инвентара на Лара. Става дума за куката с магнитно захващане. С нея можете да се целите и в живи твари, за да ги освободите от товара на живота...

Например в даден момент от играта срещу вас е як тип с яка пуцалка, който обаче има неблагоразумието да се намира на втория етаж на една къща. С куката можете да го метнете директно на земята, ако се намирате на съседен балкон на сграда. Красота!

What does this button do? (Легенда за разума)

Новите пъзели са доста по-оригинално и интересно реализирани от баналното "Дръпни N на брой ръчки, за да отвориш вратата". Също, както в Legacy of Kain и Prince of Persia поредиците, всички тези елементи са правилно комбинирани, нито един от тях не доминира над останалите до нивото, в което да стане досаден. Тук особено силно си личат плюсовете на цялата тая история с физиката. Често използвате тежестта на Лара, за да се справите с дадена задача.

Налага ви се също така да се съобразявате с това дали се намирате във вода и всичко е хлъзгаво, или пък дали сте на наклонена или нестабилна повърхност. Става още по-интересно, когато се съобразявате с подобни неща, бутайки блок например. Има и задачи, ограничени във времето. Откровено самодоволство се разлива по тялото на човек, когато прецака с каменен блок древен механизъм и най-необезпокоявано се намърда в някое тайнствено кътче на тънещ в безвремие храм.

За помощ в тези и други трудни моменти в играта можете да използвате новите благинки, като personal light source, магнитната ви кука, слушалка с микрофон, с

НОВИ ВРЕМЕНА, НОВА PC MANIA

От следващия брой очаквайте:

1. DVD вместо CD-та
2. Изцяло цветни "жълти страници"

PC Mania ще струва:

с DVD – 3.99 лева
без DVD – 2.99 лева

А, ще бъдем и с ново лого.

DVD ROM

която сте винаги във връзка с помощниците от имението Крофт (когато те са там), добрите стари флеври и специални нови джаджи като PDA устройството ви.

Друго ново нещо по геймплея е цялата история с checkpoints. Имало е подобни идеи и например със save кристалите в третата част на играта, но за PC версията те нямаха точно статуса на checkpoints. Сега, за да продължите от дадено място, трябва да стигнете до такава точка. Те обаче са много често разположени и няма опасност това сериозно да ви подразни. Поскоро отново е приятна добавка, която леко ви отклонява от прекалено лесната игра.

Улесняващ е обаче моментът, в който Лара услужливо поглежда към различни места, които са важни за играта. Ако обичате предизвикателствата, това може да не ви се понрави.

Once upon a time... (Миналото на легендата)

Story-то наистина се върти около миналото на Лара и самолетната катастрофа в нейното детство. Има и интересни препратки към други моменти от студентските години на нашата героиня, където сякаш минавате в тийн филм, при който състудентите ви бавно и сигурно чезнат.

Тук е моментът да разберете какво точно им се е случило и да се срещнете с Аманда. Тук е и моментът да спомена, че след като изиграете играта, ще имате интересни изненади, които ще ви дадат причина да преиграете приключението. За да бъда откровена, историята е типично Tomb Raider-ска в основата си, но не е движещата в геймплея. Най-ценното в тази игра определено е геймплеят, на когото с удоволствие бих дала и оценка над 6.

Can u feel the game tonight... (Атмосфера)

Различните части на поредицата, в това число и филми и какво ли не, са подобни, но все пак има конкретни специфични моменти в атмосферата, които ги различават. Това определено е първата игра от поредицата, която в някаква степен носи усещането от филмите. Като започнем от това, че част от движенията (например презареждането на стандартните пистолети) са ни познати именно оттам и преминем през избраните места, които визуално напомнят Ангкор Ват или пък сегмента в Япония, който наподобява в някаква степен Китай от филма, минем дори през прическата на Лара, която през по-голямата част е опашка, а вече не само плитка, и дори се докоснем до пъзелите, които в някаква степен наподобяват на определени моменти от първия филм, в който Лара използва именно своята тежест, за да се справи с някой древен механизъм.

Интересно и визуално отнемащо дъха са пресъздадени Боливия, Перу, Гана, Казахстан, Япония.

She's got the look... (Тя е толкова прекрасна)

На последно място, но не и по важност ще отидат похвалите към техническото изпълнение. Винаги ми става приятно, когато видя мултиконзолна игра, при която екипът, работил над PC версията, не е пипал през пръсти; в която саундтракът е страшно точно подбран и невероятно добре вписващ се към атмосферата на заглавието, а графиката те оставя прекалено много пъти с отворена уста, за да не я забележиш.

На всичко е погледнато изключително детайлно. И преди, когато Лара влизаше под вода, излизаше мокра. Никога обаче това не е било реалистично. Досега. Сега кожата и дрехите ѝ, косата – всичко е реалистично напоено с вода. Когато се гмуркате пък, Лара стиска устни и си поема въздух. Често мига и всякакви дребни детайлчета добавят адски много реализъм. Когато висите на клон например, той се огъва. Има и случаи, когато даден лост се чупи или пък ситни камъчета, идващи изненадващо над вас, ви подсказват, че следва дъжд от камъни. При всяко придвижване вдигате прах и роните частички от заобикалящата ви среда. Има реализъм във всички отражения, сенки и каквото се сетите. Общо взето играта ще се съобрази с това, доколко е мощна машината ви и ще видите толкова, колкото тя позволява. Няма да ви е лесно да видите всички красоти, които авторите са приготвили за вас. Истинско предизвикателство е да подкарате Next Generation настройките.

С уговорката, че това е едно ревю, в което са включени наистина само впечатления от самата игра и са спестени много от подробностите, споменати в предишните три превюта за TR7, се надяваме, че бяхме достатъчно изчерпателни и успяхме да ви представим частица убедителни доказателства, че това е вашата игра. За съжаление и целият брой не би бил достатъчен да опише безсънните нощи на непрестанно разцъкване...

Лили Стоилова & Георги Панайотов

MANIA
ВЕРИГА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ
Клуб Mania (Студентски град, до бл. 54)
80 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 17" BENQ, 17" LG Ultra Flat
Клуб Mania (Студентски град, до РУМ)
150 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 19" LCD HP, 19" LG Ultra Flat
Клуб Mania (Студентски град, бл. 35)
80 компютъра, AMD Athlon 2,5Ghz,
GeForce 5600, 17" Samsung monitors
Възможност за игра във
всички официални сървъри на:
Counter-Strike, Counter-Strike: Source,
StarCraft, WarCraft III, Diablo, World of WarCraft,
C&C: Generals Zero Hour, NFS: Underground 2, Doom III,
SW: Battlefront, Warhammer 40k, Call of Duty, Painkiller,
Medal of Honor, LotR: Battle for Middle-Earth, Men of Valor,
Rome: Total War, Battlefield: Vietnam
САМО ПРИ НАС ИГРАЙТЕ WORLD OF WARCRAFT
БЕЗ ДА ПЛАЩАТЕ МЕСЕЧНИ ТАКСИ!
КЛУБОВЕ МАНИЯ ИЗПОЛЗВАТ
ИНТЕРНЕТ ОТ МЕГАЛАН ООД
ВИЖ НА ПОСЛЕДНАТА СТРАНИЦА

Phenomic го направиха отново – SpellForce 2: Shadow Wars е все така добър микс между RPG и реалновремева стратегия. Макар и не чак толкова феноменален, колкото се надявах, него все пак го бива. Тук ще откриете от всичко по малко – сякаш две напълно различни игри са слети в едно. Уви, точно това е и най-големият проблем. В желанието си да ги обединят, разработчиците са ощетили до известна степен и едната, и другата част. А можеше да се получи нещо наистина невероятно. Но да видим защо не са успели…

А можеше много повече...

PC
XBox
PS2
GBA

SpellForce 2: Shadow Wars

жанр: **Role-Playing Strategy** | издател: **JoWooD** | **www.spellforce.com/** | хардуер: **P 1.5 GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win 2K/XP** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

Шайкан – полудракон, получовек

Ако сте се привързали към руническите воини от SpellForce: The Order of Dawn, ще останете леко разочаровани. Те са отстъпили място на нов тип герои/аватари. Става въпрос за т.нар. шайкани (свободни, безбожни на езика на тъмните елфи). Това са потомците на фанатичния алхимист Малкай, който преди много години спасил живота на дракона Ур. И тогава се случило нещо нечувано. Двамата встъпили в кървав пакт и се обрекли един на друг на раболепие. Днес шайканите, в чийто вени тече течността на благородното крилато животно, живеят в мир на границата с хората.

Но жестокото им минало, и най-вече склонността им към неподчинение и предателство, ги правят омразни на повечето раси. Те не са нито добри, нито лоши. А, фактът, че не могат да умрат, ги прави още по-страховити. Ако някой техен другар загине, могат да изпълнят специален ритуал и да го съживят (нещо изключително полезно в геймплея на SpellForce 2). Разбира се, трябва да побързат. Ако се забавят повече от три минути, ще бъде фатално. Гейм оувър.

графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

Светът след Руническите воини

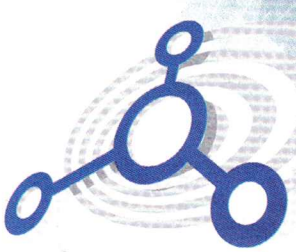
С унищожението на Кръга на магьосниците, който тормозел света на Ео в продължение на цели петстотин години, и пробуждането на феникса, Руническите войни най-накрая приключили. И магията на лудите заклинатели започнала да чезне. Руническите воини се освободили от оковите на безсмъртието, но едновременно с това загубили силите си, благодарение на които се прославили в далечното минало като смели пълководци. Никой не знае какво точно е станало с Носителя на Меча сянка. Но мнозина вярват, че в крайна сметка острието го погълнало. Що се отнася до Пазителя на Камъка на феникса, той се върнал в Империя и започнал да възстановява Ордена на Зората…

Така общият враг бил елиминиран и народите на земята заживели в мир и спокойствие. И тъй като нямало срещу кого да се бият, конфликтите помежду им назрели отново… Сега обаче родината на шайканите е застрашена от един зловещ пакт – сенките са се обединили с част от тъмните елфи и никой не знае каква точно е тяхната цел. Новообразуваната армия обаче пристъпва с все сили към поклонниците на Светлината и много скоро ще обгърне в мрак цял Ео, ако някой не се противопостави.

RPG, защото...

Като че ли сега този елемент е взел превес над всичко останало. Из множеството градове в сингълплейър кампанията ще срещнете доста хора, които се нуждаят от помощ. Например в Sevenkeeps няма да ви стигнат и няколко часа, за да изпълните всичките им поръки. Куестовете са разнообразни и забавни и предлагат няколко начина за тяхното разрешаване (в съответствие с двойствената природа на шайканите), а някои от тях изискват и логическа мисъл. Ще може да разцъкате и една мини игра, наречена дракар. Въобще – време за скука няма.

Трябва задължително да отбележим, че сега уменията не се купуват. Те са разпределени в една клонестоподобна система и са групирани в два вида – бойни и магически. Това ви позволява известна свобода при развитието на вашия аватар.



WWW.MEGALAN.BG
МЕГАЛАН ООД

НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН

МЕЖДУНАРОДЕН	720Kbits [90KBytes]
БЪЛГАРСКИ	7.2 Mbits [96KBytes]
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ	НЕОГРАНИЧЕН
НОВА ЦЕНА	25.00лв.

НЕОГРАНИЧЕН СТАНДАРТЕН

МЕЖДУНАРОДЕН	1.4Mbits [180KBytes]
БЪЛГАРСКИ	15Mbits [1.9MBytes]
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ	НЕОГРАНИЧЕН
НОВА ЦЕНА	40.00лв.

Покритие в кварталите: Витоша, Дианабад, Дружба 1, Дървеница, Изток, Младост 1, Младост 1а, Младост 2, Младост 3, Младост 4, Мусагеница, Полигона, Студентски град

Безплатни телефони за информация
0 800 18 400
0885 011 000, 968 9000

Но не и на неговите герои, които разпределят натрупаните скил пойнтс автоматично. Дори и да изключите тази опция, те пак няма да ви позволяват да им давате тон в живота през цялото време и да им казвате кое точно умение да изучат. Което в крайна сметка ми се стори малко странно.

Онези от вас пък, които са фенове гледната точка от трето лице на аватара, вероятно ще се зарадват да разберат, че сега контролът над армиите от тази перспектива е далеч по-улеснен и наистина може да се почувствате като истински пълководец. Ако преди тя бе просто за кеф – един по-естетичен начин да си размотаете задника из прекрасните градчета – то сега тя е далеч по-важен елемент в играта.

RTS, защото...

Доста от онова, което правеше първия SpellForce уникален, сега липсва. RTS частта не се отличава по нищо от повечето реалновремеви стратегии. Руните, които ви даваха достъп до по-добри работници или по-мощни герои, са изчезнали наред с плановете за конструкцията на новите сгради. Докато това би могло да допадне повече на онези от вас, които залагат на класиката, мен лично ме подразни, защото точно това придаваше на играта един по-чаровен и уникален вид.

В SpellForce 2 няма да може да командвате расите на Ео поотделно, защото те са се обединили в три фракции. Първата е Царството. Това са поклонниците на Светлината. В тях ще откриете познатите ви отпреди хора, джуджета и елфи. Единиците им са разнообразни – пешаци, стрелци с арбалети или на кон, паладини, друиди, рейнджъри, както и гигантските енти. Другата фракция пък са Клановете. Тук се подвизават орките, троловете и варварите. Тези типове разчитат на буталната сила и шаманските си вярвания, за да се справят с враговете. Последната група от раси, която ще командвате, са Пакта – съглашение между тъмни елфи, сенки и летящите гарголити. Което ме навежда на мисълта, че този път ще получите контрол и над въздушни единици, което малко или много увеличава стратегическия елемент в играта. Грифоните на Царството, възседнати от гордите магове, определено изглеждат внушително.

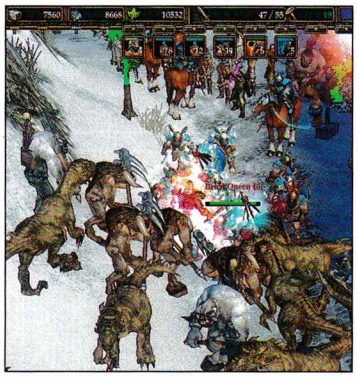
Като цяло са нанесени и дребни козметични промени по интерфейса. Сега може да наемате специализирани работници, които с излизането си от централната сграда, ще започнат директно да събират ресурса, за който са предназначени – например камък, сребро или ления. Да, точно така – вече няма да се налага да сечете красивите дръвчета из Ео. Което, от своя страна, е просто поредната стъпка към един по-опростен геймплей.

Титаните

Това са едни от най-интересните единици в играта – майсторите на бойното поле. Подобно на първия SpellForce и тук те са поне пет-шест пъти по-големи от обикновените воини и още толкова пъти по-силни и ефикасни в битка. Разбира се, не са и евтини. На страната на Царството стои Светлоносеца – нещо средно между паладин и ангел, обвит в бляскави доспехи и въоръжен с два гигантски меча. Клановете пък са привлекли Огненояростния. Ако кажете, че прилича на Диабло, няма да сгрешите. Това е страховито черно чудовище, обвито от пламък, което жъне душите на войните не по-зле от самата Смърт. И накрая идва ред на Пакта. Сред техните бойни редици се подвизава грозноватият Долнозвяр. В гнева си това същество, което има два огромни бръснача, вместо ръце, би могло да погълне всичко. Сенките се възползват от въпросния му глад и го оставят да изяждат всички поклонници на Светлината, дръзнали да излязат на бойното поле.

Общо взето SpellForce 2 можеше да бъде далеч по-добра. Графично и музикално е все така прекрасна, макар че изискванията са се покачили неимоверно, а качеството на текстурите не оправдава този гигантски скок. И все пак ако сте обикнали първата част, наред с нейните експанжъни, може би ще се разочаровате от това продължение. Всички останали обаче ще открият в лицето на тази геймка един що-годе приличен опит да се слеят два от най-популярните жанрове в гейм индустрията.

Владимир Тодоров



Call of the Cthulhu е заглавие, което беше обявено преди много години. За него започна да се говори, още когато Duke Nukem Forever беше споменат за първи път и Bethesda убеждаваха, че ще се появи "съвсем скоро". Ето, че това "съвсем скоро" най-накрая дойде и Call of the Cthulhu е на разположение на всички геймъри, запалените по хорър, феновете на Лъвкрафт и всички останали. Надявам се, любителите на Металика например, да си спомнят за тяхната песен Call of the Ktulu (алтернативен правопис на Cthulhu), както и ролевите маниаци вероятно да са чували за системата, базирана на d20 и по-стари ревизии, наречена Call of the Cthulhu. Това толкова странно звучащо име всъщност е цяла една митология,

Легендарният Лъвкрафт най-накрая и в компютърен вариант!

PC
XBox
PS2
GBA

Call Of Cthulhu: Dark Corners of The Earth

жанр: **Horror Action Adventure** | издател: **Bethesda** | **www.callofcthulhu.com/** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win 2K/XP** | мултиплейър: Yes/**No** | DVD: **1**

разработена и измислена от култовия автор Ейч Пи Лъвкрафт. Повече информация за него и творчеството му можете да прочетете в каретата, а тук, в основния текст, ще се спра главно на PC заглавието по темата. Дали след всички тези години то все пак си струва?

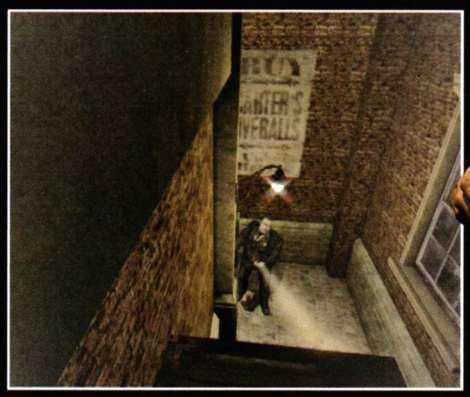
Дали не е морално остаряло?

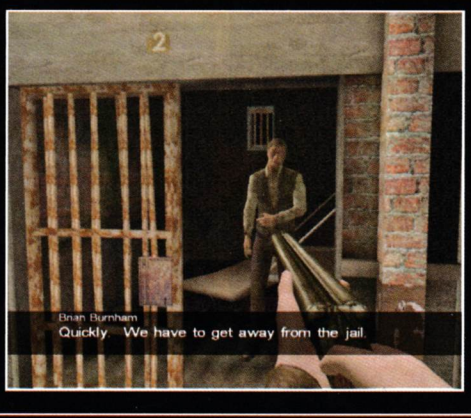
Дали не е поредната издънка на Bethesda/ZeniMax? Надявам се да откриете отговора в следващите редове.

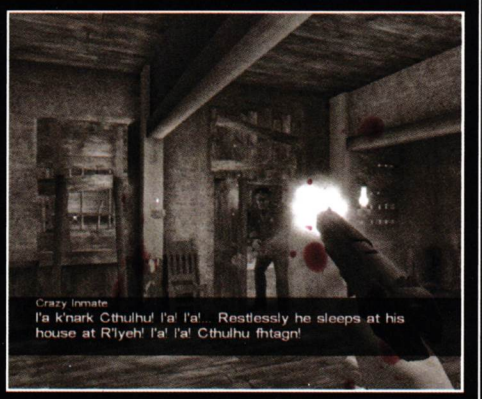
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth (това е пълното заглавие на геймката) е хорър игра от първо лице, която на моменти преминава в чист екшън, а в други е приключенски куест, доста страховит, ако трябва да бъдем честни. Геймплеят е смесица между разследване, решаване на загадки, разговори със странници и битки. Най-приятната идея, с която авторите се гордеят, е липсата на какъвто и да е било интерфейс или HUD на игралния прозорец. Докато играете, на екрана ви няма да има нищо, освен това, което виждате през очите на Джак Уолтърс – главния герой.

По какъв начин се отразява това на играта?

Истината е, че по този начин авторите са създали едно неповторимо усещане за реализъм, което при всички случаи помага на играчите да се идентифицират именно като главния герой. За та-





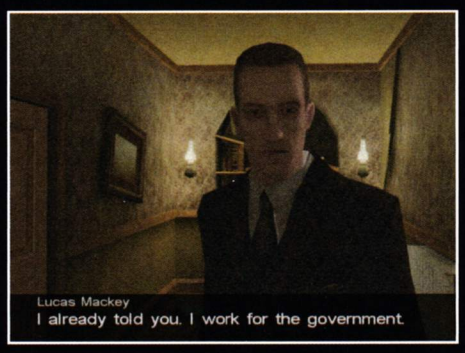


графика	
звук	
геймплей	
5 общо	

зи цел спомагат и множеството халюцинации, визуални и слухови илюзии, които има героят ви.

Действието в тази игра започва през далечната 1920 година, когато младият детектив Джак Уолтърс попада по следите на мистериозен култ. Оказва се, че цялата къща, където се помещава култът, е пълна с негови снимки, а всички членове на сектата му казват, че го очакват.

Бруталното е, че дори и в тази въвеждаща част на играта, вие имате контрол над играча, който, както вече споменах, е представен само като гледна точка – няма да виждате броячи за муниции, точки кръв и т.н.. След като слезете в мазето на сградата, ще разберете къде е мистиката на целия епос на Ктулу. Там Джак Уолтърс ще види едни от най-страшните неща на нашата планета и ще загуби съзнание



за доста дълго време...

През 1926 година (6 години по късно) Джак Уолтърс се събужда в приют за психично болни, в който е изкарал всичкото това време, лекувайки се от тежка шизофрения. Самият той, разбира се, не помни нищо, и се чувства сякаш са минали само два-три месеца. След като се укротява достатъчно и бива изписан от психиатрията, Джак получава телефонно обаждане от анонимен собственик на верига магазини "First National", който го моли за съдействие.

Случаят звучи прозаично и тривиално – изчезнал е продавачът на "First National Store" в град Инсмут, а мистър Уолтърс т.е. вие, приема задачата след леко колебание. След като се качва на рейса за малкото градче до Бостън, той бавно започва да осъзнава, че се забърква в нещо адски мъгляво и мистериозно.

Това е и моментът, в който вие ще поемете за втори път контрол над Джак, като този път ще е завинаги. Вече вашата мишка, ще стане неговата гледна точка, която в процеса на играта ще ви предлага невероятно интригуващи визуални емоции. Както вече казах, мистър Уолтърс е шизофреник, а халюцинациите, за този тип хора, са ежедневие. Така и вие, в процеса на цялата игра ще бъдете мъчени от

халюцинации и кошмари

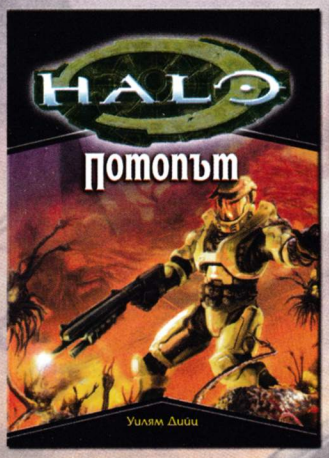
които изглеждат толкова истински и са смесени толкова добре с геймплея, че може да ви настръхнат косите. Честно!

Представете си, че както си ходите по малка уличка из Инсмут, изведнъж картината се омазва и виждате, че всъщност се гледате отвисоко.

След това за съвсем кратко всичко почернява и изведнъж се озовавате на пода в лудницата, в която сте изкарали 5 години. Сред невъобразимо гнусни викове и стонове, ще се опитате да се влачите по пода, когато ще осъзнаете, че всичко това не е реално и бавно-бавно картината ще се стабилизира и вие ще разберете, че просто си крачите по улиците на Инсмут...

Засега не мисля да се спирам повече върху сюжета на играта, а той, повярвайте ми, е гениален – типично за Лъвкрафт. Цялата идея всъщност е базирана върху две книги на американския писател, а именно The Shadow Over Innsmouth (Сянката над Инсмут) и The Shadow Out of Time (Сянката извън времето).

Оставям на вас невероятната трип-

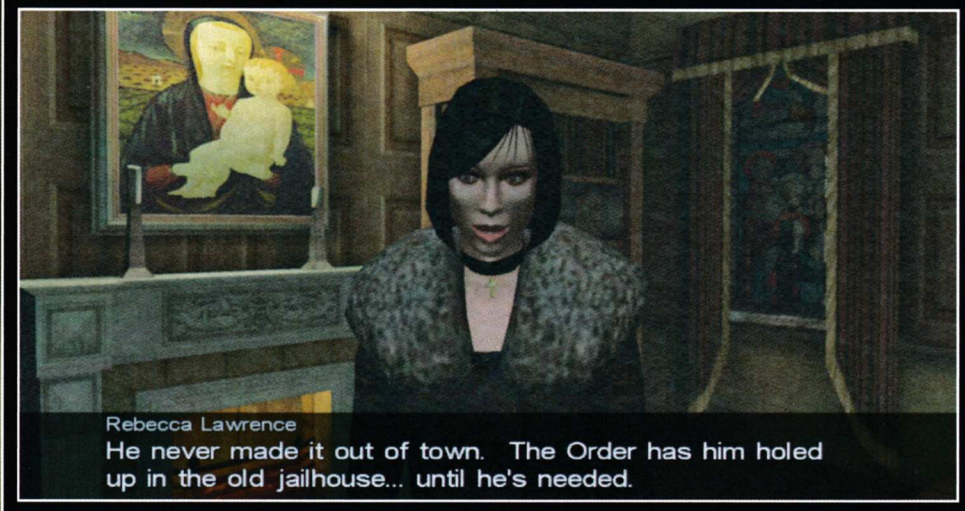


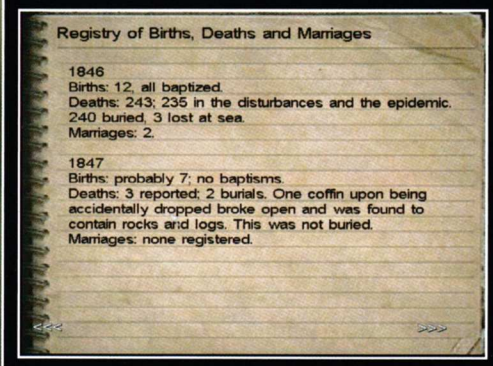
Потопът

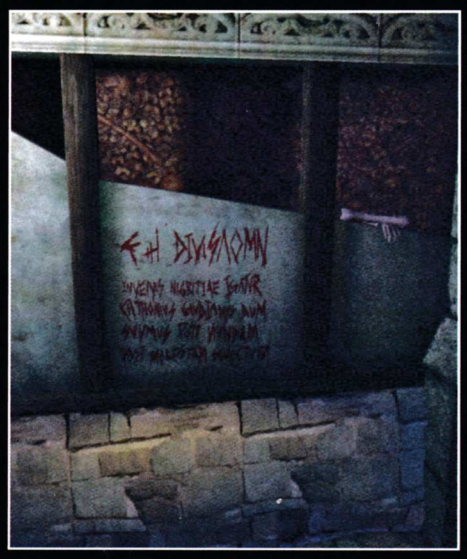
Съдбата на човечеството се решава на Хейло, в неравна битка срещу сили, които дори Съглашението не смее да освободи...

www.infodar.com

Вече на пазара!







ка, да разгърнете историята, зад която стоят древни култове, божества, прастари сили, идващи от преизподнята, и адски много заплетени загадки.

Техническата страна на нещата

Жанрово Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth е приятно хибридизирана геймка. В самото начало ще си помислите, че си имате работа с класически адвенчър с интересна история, но малко по-нататък, ще се натъкнете на стелт геймплей в стил Thief. Разбира се, ще се промъкваме незабележимо до момента, в който намерите оръжие, когато играта ще заприлича повече на екшън от първо лице. В Call of Cthulhu имате на разположение приятен набор от оръжия, сред които помпа, картечница, револвер, щанга и т.н.

За съжаление екшън моментите не са реализирани много добре, защото NPC-тата имат доста слабо AI, движат се на зони и не умират по най-адекватния начин. Авторите на играта са решили по интересен начин системата за поемане на щети от страна на Джак Уолтърс. Тялото му е разделено на зони, а щетите могат да бъдат порезни, счупвания, възпаления, отравяния и др. С помощта на медицинските приспособления, които ще намирате по пътя, Джак може да зашива раните си в движение, да поставя лепенки и т.н..

Звукът на Call of Cthulhu получава отличен 6, защото е просто перфектен. Благодарение на него атмосферата става супер реалистична и различните ефекти могат да ви накарат буквално да пад-нете от стола.

Графиката на така отлаганото заглавие на Bethesda/ZeniMax е едно от най-спорните неща в този продукт. Тя изглежда адски остаряло, като дори и на послаба машина може да бъде подкарано на 1024x768 с anti-aliasing на 4x. Авторите са решили проблема със старата визия, като са добавили шум и са омазали цялата картина, като така изглежда сякаш умишлено са искали да придадат

атмосфера на стар филм

Така те са успели да заблудят много голяма част от новите геймъри, че умишлено са търсили този ефект, но на нас, опитните стари играчи, тези трикове не минават, нали? Във финалните думи, посветени на тази геймка, ще призова всички ценители на хоръра и хубавата литература да опитат както играта Call of Cthulhu, така и някои от култови книги на Лъвкрафт. Ролевата система, посветена на неговия епос, също не е за изпускане, както и филмите и комиксите, издавани по негови романи.

"Умряло не е това, което вечно може да лежи след безкрайна вечност, и смъртта умряла би дори"

Надпис на гроба на Лъвкрафт от "The Call of Cthulhu"

Орлин Широв

ЗА АВТОРА

Хауърд Филипс Лъвкрафт (20 август 1890 – 15 март 1937)

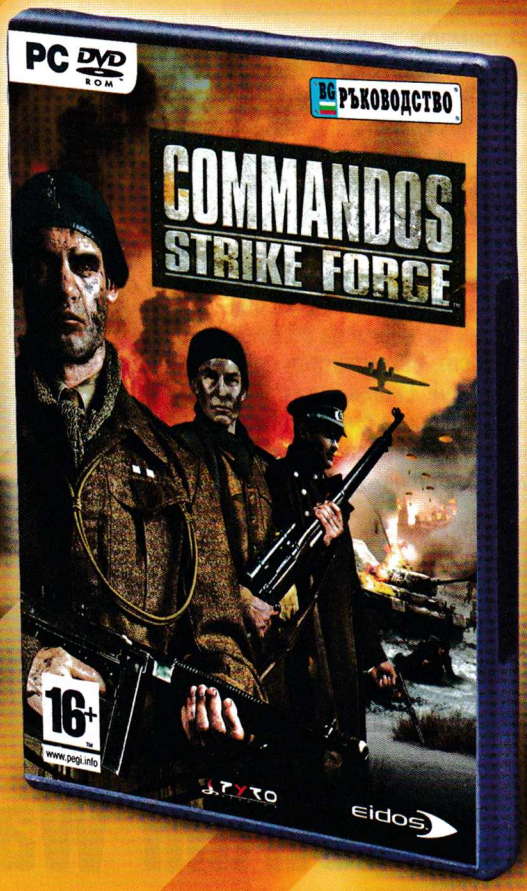
Ейч Пи Лъвкрафт (H. P. Lovecraft) е американски автор, журналист, критик и учен, роден около 9 часа сутринта на 20 август 1890 година в столицата на щата Роуд Айлънд Провидънс. Жизненият му път е изпълнен със страшни, интересни и на момента доста тъжни истории. Когато бил на три години, баща му получил нервен срив и бил отведен в психиатрията Бътлър, където изкарал оставащите му 5 години живот. Той бил в почти постоянна кома, бил парализиран и диагностициран с невролуес (късен стадий на сифилис). Разбира се, малкият Хауърд бил държан в течение на състоянието на баща си и приемал цялата история доста тежко. Самият той развил заболяване, известно тогава, като пойкилотермия (студенокръвие). Още на възраст от 6 години (1896 година) Лъвкрафт написал първата си поема, популярна като "Приказката за Юлисис", а малко по-късно бял свят видял и първият му хорър разказ "The Noble Eavesdropper" (Благородният подслушвач).

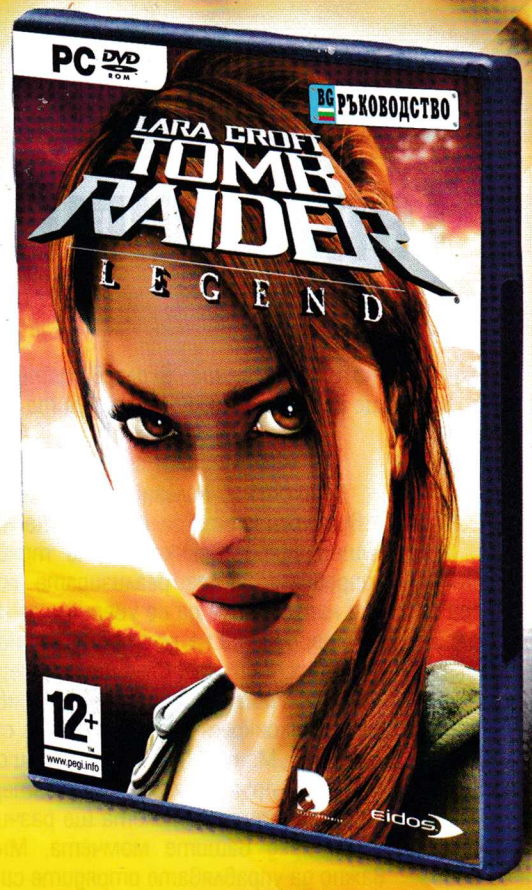
Творчеството на този култов автор ще остане в историята най-вече с митологията около Ктулу и книгата му Некрономикон, издадена под псевдонима Абдул Алхарзред. Разбира се, кореспонденцията, която той е водил години наред, също е доста ценен източник на информация за живота му, кошмарите и виденията му, които са били основното му вдъхновение. Краят на жизнения си път Ейч Пи Лъвкрафт среща в болницата Джейн Браун в Провидънс, където умира от рак на вътрешните органи. Дни преди това, един от най-добрите му приятели се самоубива.

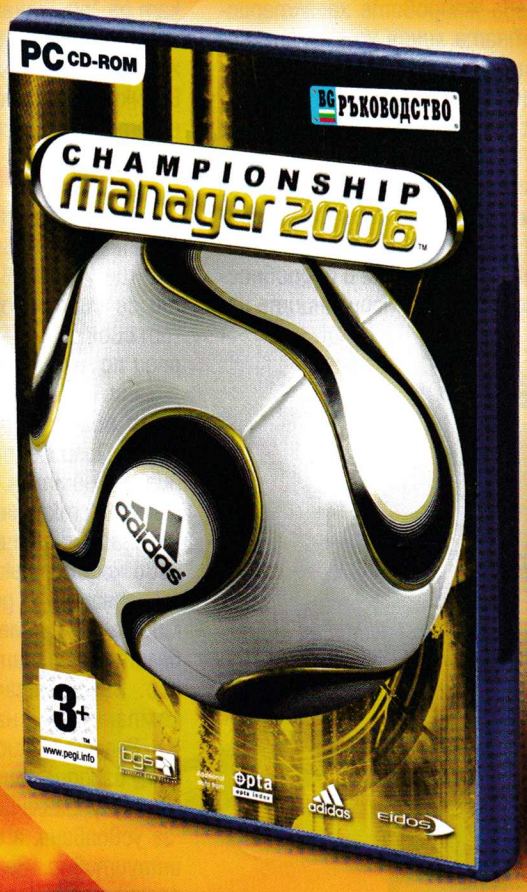
МИТОЛОГИЯТА ЗА КТУЛУ

Творчеството на Лъвкрафт може да бъде разделено най-грубо на три части:
- 1905-1920 – Страшни истории
- 1920-1927 – Цикъл на сънищата
- 1925-1935 – Митология за Ктулу

Цикълът на сънищата, малко или повече, е послужил на автора за подготовка на читателите за задаващата се митология, посветена на Ктулу. Там той е представил на публиката част от боговете в този свят, йерархията, чрез която те са разделени, и техните умения и сили. Въпреки че повечето хора смятат, че Ктулу е най-могъщата фигура в епоса, това не е така. Той просто е един от "Великите праотци", който в момента спи под водата в митичния град R'lyeh някъде в югоизточния тих океан. Митът гласи, че някой ден, когато звездите се подредят, R'lyeh ще излезе над водата и Ктулу ще се върне към живота. Теологичният център на целия мит обаче е свръхбогът Азатот. Той никога не се е показвал на човеците, а неговата воля бива изпълнявана от верния му помощник Ниарлатотеп. Ако искате да се запознаете с цялостното творчество на този култов автор, ще ви препоръчам да отидете на неговата официална страница (www.hplovecraft.com), откъдето можете да се информирате повече. Според мен неговите книги, митология и т.н. са абсолютно задължително четиво за всеки един фен на жанра и хубавата литература.







ТРАНСФЕР - ОФИЦИАЛЕН ПРЕДСТАВИТЕЛ НА EIDOS INTERACTIVE ЗА БЪЛГАРИЯ
Трансфер Груп ЕООД, адрес: Пловдив, ул. "Антим I" N 5, тел. (032) 62-40-80, вътр. 101,103,105. WWW.TRANSFERBG.COM

Напоследък темата за тероризма не е от най-актуалните, но въпреки това на геймпазара се появи Full Spectrum Warrior: Ten Hammers – продължението на успешната военна игра на Pandemic Studios. С това действие създателите, отговорни за заглавия от калибъра на Star Wars: Battlefront, ще се опитат да доразвият амбициозния си проект. За тази цел са прибавили всички онези хрумки, които не са успели да се вместят в първата част. Резултатът определено е положителен. Екшън-стратегическата игра се е снабдила с нововъведения в геймплея, графични подобрения и чисто нов мултиплейър режим.

Сраженията в Зекистан продължават

PC
XBox
PS2
GBA

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

жанр: **Action / Strategy** | издател: **THQ** | **http://www.fullspectrumwarrior.com/** | хардуер: **P 1.5 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win 2K/XP** | мултиплейър: **Yes**/No | CD: **4**

На борба с тероризма

Full Spectrum Warrior е геймка, която пресъздава тактически, военни удари върху терористични групировки. Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, от своя страна, запазва жанровите характеристики и сюжетната линия на оригиналното заглавие и ги доразвива. Ако си спомняте, в първата част трябваше да отлетите в Зекистан, където да се изправите срещу Ал Афад – лидер на опасна терористична организация. Фабулата на Full Spectrum Warrior: Ten Hammers се разгръща след като въпросният главатар е елиминиран. Няма да се впускам в подробности, то всичко е ясно – американците искат да "помогнат" на Зекистан в гладкото преминаване към демократичен режим на управление. Това е основното. Всички ваши действия ще са продиктувани от тази "висша" цел.

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

Козметични промени

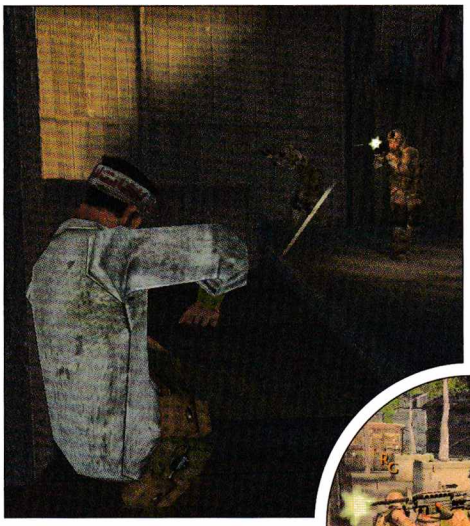
Във Full Spectrum Warrior: Ten Hammers е запазен основният принцип на игра – вие ще управлявате специален екип, който се състои от две или повече части (от своя страна те са съставени от отряди по четирима командоси или механизирани единици). Действията в новата част обаче се развиват значително по-бързо. Този факт определено оказва влияние на геймплея. Сега сте длъжни да взимате светкавични решения и да се съобразявате с добре планираните противникови ходове. Изкуственият интелект на терорягите е достатъчно висок, за да могат да променят укритията си и да бягат от гранати, хвърлени по техен адрес. За да бъдат преживяванията ви в компанията на произведението на Pandemic Studios още по приятни, производителите са се потрудили и върху управлението. Сега то е по-лесно за усвояване, а също така изключително интуитивно. За десетина минути всеки средностатистически геймър може да се научи да командва своя отряд, който вече може да съдържа до шест бойни групи. Както споменах в началото на материала, девелъпърите са направили редица подобрения в геймплея, които ще покачат нивото на забавление. В следващите редове ще разберете какви точно са те.

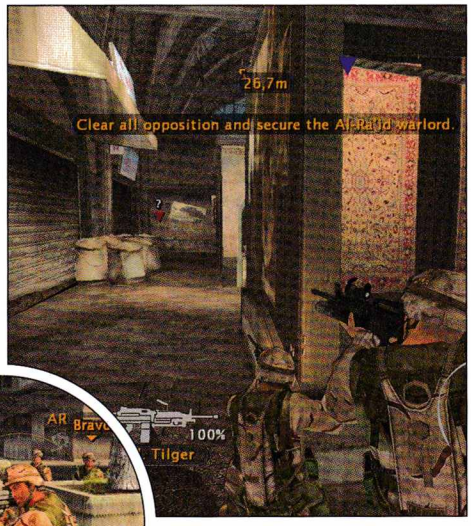
Въздушни атаки и прегрупиране

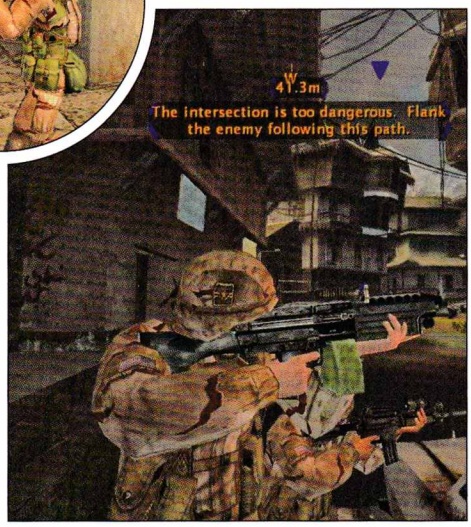
Едно от най-полезните нововъведения е възможността за провеждане на въздушни удари. Всичко, което трябва да направите, за да реализирате подобен вид нападение, е да се уверите за точните координати на мястото, което искате да прочистите. След това лидерът на отряда, който управлявате, трябва да маркира конкретното място със специален лазер. Минутка по-късно ще ви се притекат на помощ няколко хеликоптера, които с изумителна лекота ще разчистят пътя пред вашите момчета. Много е важно да управлявате отрядите си така, че във всеки един момент те да се прикриват взаимно. Ако обаче един от тях остане отцепен и има вероятност да бъде нападнат от две страни, тогава ще можете да го разделите на по-малки части. Тази опция ви позволява да създавате малки групи, които да покриват по-голям периметър. Това определено е едно от най-полезните нововъведения.

Механизирана техника и прецизна стрелба

Когато работата стане толкова напечена, че вашите перфектно обучени бойци не могат да се справят, на помощ идват танковете и бронираните джипове. Тях можете да използвате както за мощно оръжие, така и за идеално прикри-







тие. Ако обаче се получи така, че дори и с помощта на вашия Брадли не успеете да отстраните някой добре прикрил се терорист, ще трябва да се възползвате от възможността за прецизна стрелба. Тази опция е решение на програмистите, чрез което можете да контролирате войниците поотделно. И според спецификата на всеки командос – да възпроизведете различен вид стрелба – от тежък прикриващ огън и изстрелване на ракета, до прецизно снайпване и леки откоси.

Укритие в сгради и разузнаване

Със сигурност сте гледали един милион холивудски филми, в които група военни от специалните части – тюлени или делта форс, или каквито и да са, изнасят неколкостотин талибани без да лапнат никакъв демидж. Не може да не сте виждали как, когато искат да проверят дали дадено място е "чисто", то главнокомандуващият заповядва на някой новобранец да го чекне. Е, това същото нещо можете да го правите и тук. Трябва само да заповядате на някой ваш войник да огледа ъгъл, или улица, която му посочите. Така рискувате само един живот – вместо четири. Подходът е малко егоистичен, но определено практичен. От друга страна, ако не искате да рискувате, можете да предприемете коренно различно действие. То се изразява в намирането на уютно местенце, помещаващо се в развалините на някоя разпадаща се постройка. След това трябва само да се настаните удобно, да извадите снайпера и да подобрите рекорда по продупчени каски.

Реални движения

За да може всичко, което казах дотук да "оживее" на екраните ви по възможно най-реалистичен и достоверен начин, играта е претърпяла някои графични модификации. Програмистите са се потрудили и околната среда изглежда детайлно. Прашните, песъчливи улици създават доста напрегната и реалистична атмосфера. Силно впечатление ми направиха движенията на войниците. Например в една от мисиите се наложи войник да пренесе негов ранен другар до брониран джип. Интересното е, че когато стигнаха, той отвори вратата и постави ранения на седалката. ПОСТАВИ го внимателно, а не го хвърли или метна. Изненадах се от това, че дори това на пръв поглед незначително движение беше старателно пресъздадено.

Последни думи

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers предлага сериозно количество подобрения, които определено усъвършенстват основния замисъл, заложен още в първата част. Струва ми се, че програмистите от Pandemic Studios са направили проучвания сред феновете и са работили върху местата, където играта наистина може да се развие. Едно от най-ярките доказателства за това твърдение е наличието на мултиплейър режим. Този ход на девелъпърите несъмнено ще се хареса на всички геймъри, които си падат по LAN и онлайн сблъсъците. Ако вие сте един от тях, не се чудете много, а инсталирайте играта, загрейте със сингълплейър мисиите, а след това премерете сили с геймъри от цял свят в мултиплейър режима.

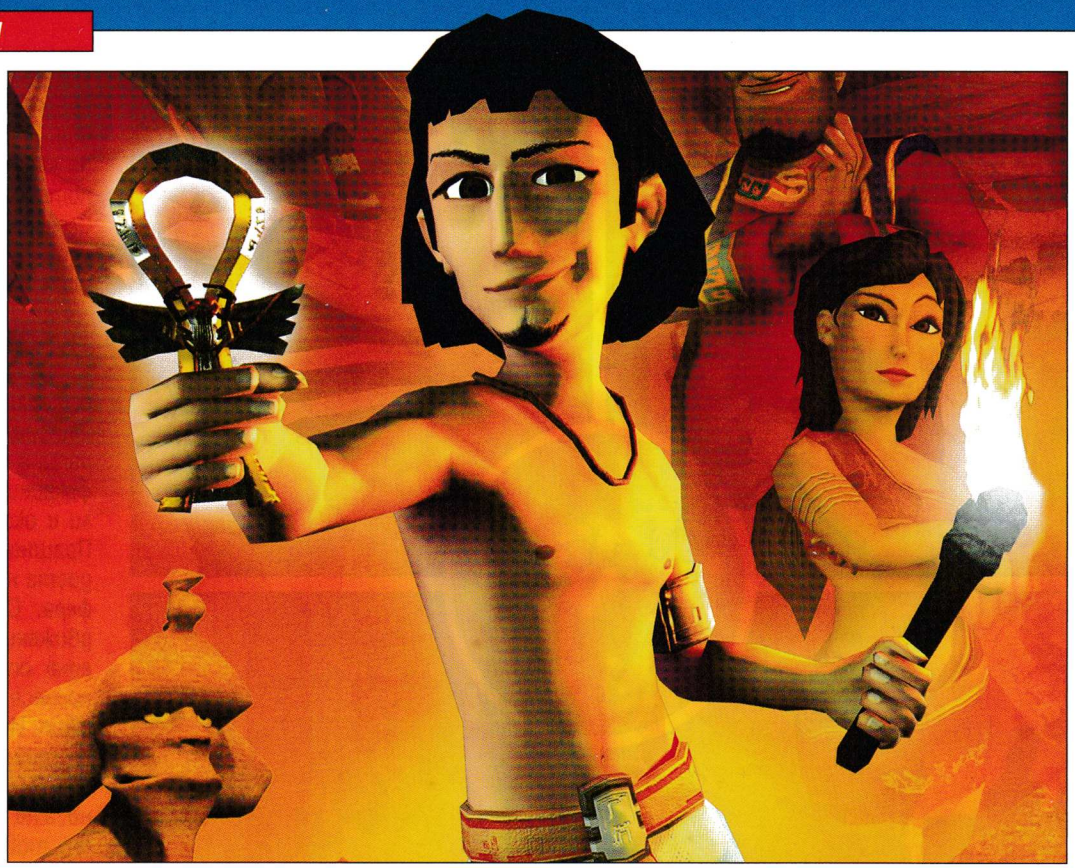
Асен Георгиев

КНИЖАРНИЦИ
ЛЕКСИКО

Спестете 15% при поръчка от интернет
www.lecsiko.com

Въпреки плашещо невярната си памет все пак за тази игра имам ярък спомен, че съм писала preview. Трудно се забравя, че предстои да излезе заглавие за любима дестинация на мен, голяма част от куест аудиторията и всички патриотично настроени египтяни. Да – Египет, пирамиди, фараони и тонове пясък. В конкретния случай и рядко срещани образи, които радват душата с неподправена инфантилност и още по-трудно ще ви позволят да забравите играта.

Сега се смеете вие, смея се и аз, но после ще си разменим ролите!* ;-)



PC
XBox
PS2
GBA

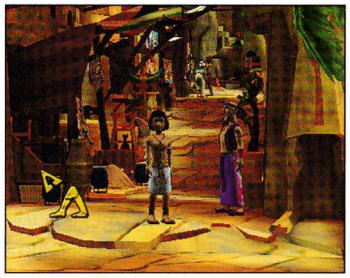
Ankh

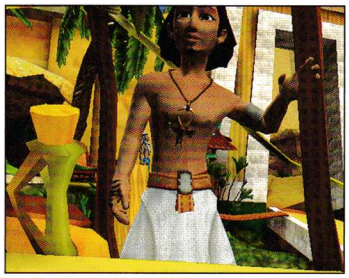
жанр: **Adventure** | издател: **BHV Software** | **www.ankh-game.com** | хардуер: **P 1.5 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **1**

Да започнем оттам, че главният ни герой се нарича Assil. Какво толкова, ще попитате вие. Аз ще си замълча тактично. Не-е-е! Този път няма! При това заглавие всяка простотийка е оправдана и името наистина наподобява на комбинация от благозвучното съчетание ill ass... Както и да е. Младежът е синчето на архитекта на фараона, което не се притеснява от това да си вдигне купонче в древна гробница и да смути спящите очевидно недотам вечен сън мумии. Взимайки анкх от разгневената купчина бинтове, нашето момче безгрижно се радва на приликата на артефакта с отварачка за бира и си навлича проклятие, обричащо го на смърт.

The fun starts here

Но enough is enough – стига за бирите... Истинският fun започва с началните надписи и свършва с финалните. Идиотизмите ви заливат от всяко символче като море от би... (знам, че казах, че спирам, но... децата нямат спирачки)... Та смешките ви заливат от всяка реплика в диалога и получавате лимонено свеж микс от хумор в стил Monkey Island и



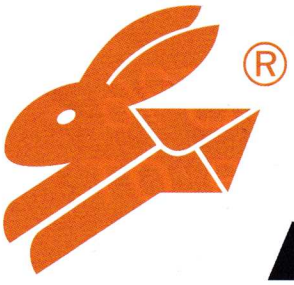


цветна, вдетиняваща ви визуализация на Египет, която завидно много напомня на Аграба, позната ни от Аладин на Дисни.

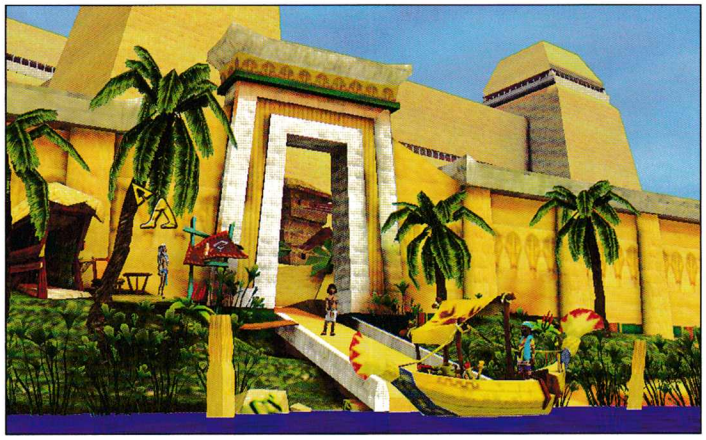
И както във всяка себеуважаваща се приказка, тук си имате принцеса за спасяване. Момичето се казва Thara и не само ще я спасявате, но в даден момент от играта дори поемате командването над нея (не – това не е странен метод тя да ви се отблагодари, а просто е playable). Сред интересните моменти в геймплея е и хрумването двамата главни герои да могат да решават някои пъзели в екип.

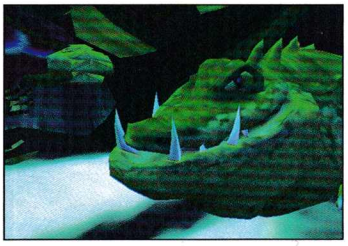
Като цяло обаче не очаквайте нищо ново под жаркото слънце в Египет откъм геймплей. Играта залага на умишле-

* *учителски бисер, извадка от "някъде там из необятните интернет дебри"*



СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212





но търсена прилика с класическите point & click куестове. Повечето ви задачи са свързани с предмети от инвентара или действия, подчинени на логиката на приключението. Това отново е прилика с Monkey Island btw, защото заглавието си следва своя логика и е хубаво да хванете нишката ѝ. Тя, разбира се, не е никак сложна за схващане, а е просто забавна и разчитаща на естествено заложения у всеки от нас идиотизъм. По темата Monkey Island ще добавя, че прилики има не само стилово, но в играта дори умишлено се споменава името Guy Al Brusha, което е супер готино, защото хората от Deck 13 не се правят, че са открили топлата вода.

Вероятно се питате защо статията върви някак хаотично. Истината е, че на заглавие като това всякакъв тип ред и скучно структуриране просто не му подхождат. Играта наистина отключва вашата тотална нахиленост и после весело си се радвате ейтъй (и все пак с причина!:-).

А и по логиката, насадена от играта – нещата трябва да са нелогични. Тук обаче смислово идва да отбележа, че за да бъде нелогично нещо, не бива да го подчинявам и на тази логика.

графика	
звук	
геймплей	
5 общо	

Още за геймплея:

Играта е разделена на 5 глави. Като цяло е по-скоро кратка. Преминавайки през приключението, ще имате честта да се опитвате и евентуално дори да успеете да се срещнете с фараона (който единствен може да ви помогне срещу проклятието) и дори със самия Озирис. Както споменах, е използван типичният point & click стил. Нетипичното е обаче, че за основните действия се използва десният бутон на мишката, а за повторостепенни действия като „look"- левия. Първо е малко неудобно. Впоследствие пак го приписвате на странната концепция за логиката, която с течение на играта все повече ви влиза под кожата и започва да ви харесва. Пак типично за old school куестовете и тук имате hotspot или дадени места, на които можете да извършвате дейности. Това предполага и издирването на пиксели, от което много хора се оплакват, но лично за мен нямаше досаден момент, в който да търся супер незабележими елементи по екрана. И пак за старите куестове е характерно и положението на камерата, което е използвано тук. Тя следи движението ви и се плъзга лекичко с героя докато върви и от време на време преминавате на нов екран.

More fun:

За да не бъда голословна, ще ви разкрия и малка египетска песъчинка от хумора в играта. Виждайки например възрастна дама едва да крета покрай сергийките, се затичвате да ѝ помагате и ѝ предлагате да пресече от другата страна на улицата. Благодарност? Не! Жената ви се нахвърля, и с право. Единственото ѝ желание е да продължи да си пазарува именно от тази страна. Защо всъщност всички смятаме, че възрастните дами мечтаят да пресекат улицата...

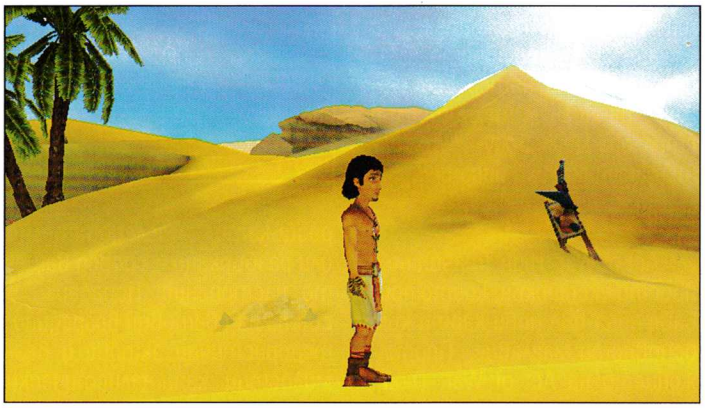
Искайки да изкопчите безплатен сандвич от едра и непреклонна пред молбите ви продавачка на същото пазарче, заявявате, че е въпрос на живот и смърт. „Именно – ще се отнася до твоя живот" – заканително ви подхвърля тя...

Когато пък закачливо споменавате на продавач, който твърди, че има всичко, което можете да си поискате, че се нуждаете от сутиен с размер 4D, можете почти да изпитате съчувствие към стареца, който съжалява, че не може да види прелестите ви, защото очилата му са зле.

Има и много други примери. Естествено такива, които ще ви спестя. Открийте си ги сами, защото това е заглавие, което не трябва да пропускате. Рядко човек може да се забавлява така и просто да си се смее. Надявам се, че непринудено нахиленото ми състояние няма да ви накара да се съмнявате в това, което съм пила, а просто ще ви убеди в тоталната необходимост да играете на Ankh.

Египет има нужда от вас и вие имате нужда от него. Оставете се на лиготията у вас да надделее. Присъединете се към фанатизираната агитка, което весело скандира Ankh, кръстосвайки центъра и моля ви, правете се, че не забелязвате, че човекът, който я води, съм аз...

Лили Стоилова



Измина дванадесет месеца от появата на Act of War: Direct Action. Период от време, напълно достатъчен, за да могат някои хора съвсем да забравят за съществуването на тази игра. Програмистите от Eugene Systems обаче няма да допуснат най-качественият им продукт да изпадне в забвение. Точно поради тази причина на пазара се появи експанжънът на тяхната най-успешна реалновремева стратегия, носещ името Act of War: High Treason. Какво ново предлага той и до каква степен допринася за развитието на игровите компоненти – всичко това ще научите в следващите редове.

Един качествен експанжън

PC
XBox
PS2
GBA

Act of War: High Treason

жанр: **RTS** | издател: **Atari / Eugene Systems** | **www.atari.com/actofwar/addon** | хардуер: **P 1.5 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

Припомням ви, че Act of War: Direct Action е класическа RTS игра от типа на Dune 2000 и първите части на Command & Conquer. Още със своята поява на геймпазара тя успя да заплени множество фенове. Основните качества, с които изпъкна пред останалите, бяха няколко. На първо място можем да класираме маниакалната визуализация, която удари конкуренцията в земята. Голяма заслуга за успеха на заглавието имаше и неговия интересен сюжет, написан в технотрилър стил от Дейл Браун – известен американски писател.

Крачка напред

Act of War: High Treason не е просто експанжън, който прибавя една-две нови карти към основното заглавие. Продължението на Act of War: Direct Action предлага напълно нова сингълплейър кампания. Тя се състои от тридесет и четири мисии, които можете да разцъкате последователно или разбъркано – според вашето настроение. Попадайки в света на световни безредици, терористични актове и безмилостни капиталистически интереси, отново ще поемете управлението на майор Джеферсън – водач на спецотряда Task Force. Този път обаче ще можете да се възползвате и от услугите на още един персонаж - сержант Оз – снайперист, който ще ви бъде изключително полезен в редица мисии. В борбата с талибанските набези ще преминете през всевъзможни препятствия, локализирани в различни точки от земното кълбо. От покривите на небостъргачи в Ню Йорк, до Манхатън, Мексико и дори Куба. В основата на проблемите, които ще трябва да разрешавате, стои добре познатата ни от Act of War: Direct Action загадъчна организация - Консорциум. Развръзката на сюжетно ниво се осъществява още в самото начало на играта. Терористични групи организират своите нападения в навечерието на президентските избори в САЩ. Претендентите за държавен глава са застрашени, а вие трябва да се погрижите за спасяването им.

В соловата кампания се срещат различни по вид мисии. В някои от тях ще управлявате малък отряд войници. В други на ваше разположение ще бъде един-единствен солджър. А за разнообразие има задачи, които да изпълнявате дори без да използвате оръжие – стелт мисии. В някои случаи ще разполагате със собствена база и ще ви се налага да водите масови сражения. За да разнообразят геймплея и да го разграничат от този в Act of War: Direct Action, девелъпърите правят някои ключови промени. Те са изразени в добавянето на нови юнити, ъпгрейди, възможността за провеждане на битки по вода и за използване на наемници.

Войска под наем

Това са единици, които можете да привличате на своя страна срещу съответно заплащане. Те са осем на вид и варират от пехота до изтребители F-117. Несъмнено са един чудесен начин да увеличите големината и мощта на армията си. Разбира се, за да направите това, ще трябва да имате солидно количество мангизи. Интересно е, че освен първоначалната "вноска" ще трябва да изплащате и постоянна такса за тяхната издръжка. Добре е да знаете, че ако парите ви свършат, договорът ще бъде развален и ще загубите наетите отряди. Така че правете си сметката преди да прибегнете до услугите на наемните войници.

Военноморски сблъсъци

Определено сраженията, провеждани по вода, са една от най-забележителните но-

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

вости в Act of War: High Treason. Дори в мултиплейър режима е вмъкната възможност за такъв вид битка, в която изцяло можете да се насладите на прекрасните плавателни съдове. Програмистите са създали повече от петнадесет различни юнита, които можете да противопоставите в титанични битки, провеждани в океана. Освен това ще можете да се накефите и на невиждана детайлност по време на самите сражения. Кръстосвачи, подводници клас "Лос Анджелис" и куп други бойни съоръжения са добавени към редиците на трите игрови фракции. Както споменах малко по-горе, детайлизацията по време на битка е убийствена. Ще виждате как от корабите излитат ракети и противниковите антивъздушни оръдия се насочват към тях. Плавателните съдове ще се клатушкат по вълните като истински, подводници ще цепят водата, а някои от корабите са снабдени със собствени хеликоптери, които могат да кацат и излитат във всеки един момент.

Традиция

Едно от нещата, с които съм запомнил Act of War: Direct Action, е страхотното визуално оформление. В експанжъна качеството на графиката е на още по-добро ниво. За достигането му са използвани редица съвременни технологии. Специално за морските битки е разработена напълно нова физична система, която симулира вълни и клатушкането на корабите. Тази екстра прави битките по вода невероятно зрелищни. Плаващи торпеда, безшумни подводници и хеликоптери, пригодени за борба с военноморски флот ще направят усещането от тези сражения незабравимо. Графичната платформа се представя еднакво добре и на терените, в които липсва вода. Играта може да се похвали с разнообразни карти, детайлна и изключително интерактивна околна среда.

Според мен повечето геймпроизводители би трябвало да се вгледат сериозно в работата на Eugene Systems и да се замислят за качеството на собствените си продукти.

Добре свършена работа

Като истински представител на RTS жанра, Act of War: High Treason притежава качествен мултиплейър режим. Освен стандартната възможност за Deatchmatch игра ще можете да се пробвате в още три режима. Naval – това е мястото, където ще се насладите на невероятни морски битки. В Marine One Down не разполагате със собствена база. Единственото, на което ще разчитате, са подкрепления, които ще пристигат на определен период от време. Последният възможен стил е Scud Launcher – него ще го оставя за десерт, насладете му се, когато подкарате играта.

Какво повече можем да искаме от един експанжън? Act of War: High Treason ни поднася на тепсия една чистак нова кампания, съдържаща повече от тридесет мисии. Допълнителни единици за трите враждуващи фракции; възможност за използване на наемници и зрелищни военноморски сблъсъци. Всичко това, съпътствано от страхотно графично оформление и интересен сюжет. Имайте предвид обаче, че все пак това не е продължение на играта, което да обнови тотално геймплея. Така че, ако очаквате нещо революционно ново – не сте на прав път.

Асен Георгиев

Проблеми в Ню Йорк Сити

PC
XBox
PS2
GC

True Crime: New York City

жанр: **Modern Action Adventure** | издател: **Activision** | **http://www.truecrime.com** | хардуер: **P 1.5 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

Когато през 2001 на пазара излезе Grand Theft Auto III, заглавието смая публиката и създаде изцяло нов жанр. Не след дълго една от първите геймки, които се опитаха да копират характерния стил и стегнатия геймплей с отворен край, беше True Crime: Streets of LA. За тези, които не си спомнят, тази игра имаше доста амбициозен замисъл. Някои от поставените задачи бяха изпълнени подобаващо, като например почти перфектното пресъздаване на градоустройствения план на целия Los Angeles, за да можете да обикаляте на воля. За жалост други аспекти, които на хартия звучаха чудесно, на практика не се оказаха толкова успешни. Престрелките не бяха изпипани, ръкопашният бой не се контролираше достатъчно лесно, а спечелването на допълнителни удари и движения беше меко казано досадно. Именно поради тези причини появата на True Crime: NY City предизвика засилен интерес от страна на медиите. Всички се надяваха, че в новата игра ще бъдат отстранени всички несъвършенства на предишната и GTA ще получи достоен конкурент. Доколко са се справили със задачата дизайнерите от Aspyr, ще разкажа по-надолу.

При стартирането на геймката първото, което ми направи впечатление, са

конзолно ориентираните меню и контроли

Предполагам това се дължи на факта, че играта първо е разработена за PS2 и Xbox от студиото Luxoflux, а после е преработена от Aspyr за PC. Нагласяването на клавишите за управление е организирано доста идиотски. Пред вас ще се появят изредени абсолютно всички копчета от клавиатурата и за всеки бутон ще трябва да зададете конкретно действие. Цялата процедура ще ви отнеме поне 15 минути. Така и не разбрах, защо толкова смело са пренебрегнали стандартния вариант, с който всички сме свикнали. Човек определено остава с усещането, че компютърната версия сериозно е игнорирана за сметка на конзолните. Малко допълнителни настройки никак не биха били излишни.

Историята в новото заглавие се върти около съдбата на Marcus Reed, от чието име ще се впуснете в приключението. Той има лошия късмет да е син на един от най-големите гангстери в NY. Следвайки стъпките на баща си, главният герой е на път да наследи престъпната империя от него. Точно тогава се случва драматично събитие, което променя коренно живота на младия негър. Срещу двамата е извършено покушение от жадни за власт членове на собствената им банда. За щастие и двамата се измъкват невредими. Естествено, първата реакция на Маркус е да потърси отмъщение. Именно това е встъпителната сцена, с която започва играта. Вие нахлувате в скривалището на атентаторите и избивате всички, които видите. Следващото действие се развива пет години по-късно. Благодарение на семейния приятел детектив Тери Хигинс вие имате напълно нов живот, който е пълна противоположност на предишния.

Станал сте полицай

от отдела за борба с организираната престъпност, а баща ви е на топло зад решетките. И сега идва завръзката на сюжета. Изненадващо вашият благодетел брутално е убит. Единственото, което може да направите, е да се развилнеете сред четирите най-големи банди на Ню Йорк, докато откриете кой стои зад това жестоко деяние. И за финал недоумявам каква е тази криминална история от града на Голямата ябълка, където липсва вездесъщата мафия.

Определено най-големият коз на играта е нейната

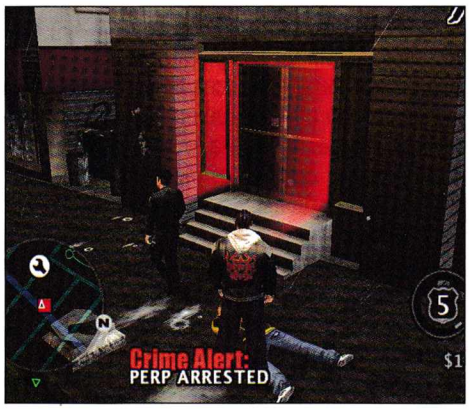
огромна карта

Ама наистина е огромна. За да стигнете от единия до другия край на Манхатън, дори и с най-бързата кола, ще са ви необходими поне десет минути. Не съм бил там, но дизайнерите се кълнат, че на мониторите ще видите в детайли, точно копие на истинския Ню Йорк. Дори разположението на спирките на метрото съответства на оригиналните. Ще обикаляте из добре познати от филмите места като Times Square, Harlem, Little Italy или Chinatown. Виртуалният град е доста оживен. Автомобилният трафик си е трафик, блъсканицата по тротоарите си е блъсканица. Атмосфера на типичен мегаполис. За жалост удоволствието от стабилната масовка по улиците, скоро ще ви напусне, когато забележите, че моделите на минувачите са едва няколко. Не след дълго ще имате усещането, че това е град, населен с клонинги. Бъговете

графика	
звук	
геймплей	
общо	4

обаче никога не идват сами. Няма да е рядкост да видите полицай да кара пожарна кола или отдалечаващата се кака изведнъж да се преобрази в пиян младеж. Същата е ситуацията и с превозните средства. Въпреки че не са лицензирани, лесно могат да се разпознаят отделните марки. Те обаче също не са прекалено много и скоро еднообразието се настанява и по пътищата. Често ще ви се случва, както си карате по някой празен булевард, изведнъж пред вас да се появи автомобил, в който вие естествено зрелищно се удряте и става мазало. Подобни внезапни феномени се случват и с хората. Предполагам, че основна причина за тези гафове е физичният енджин на играта. Останах с впечатлението, че времето за настройване и тестване просто е прескочено. Непрекъснато ще ви бъркат в очите бликове и артефакти, дори и на машина, далеч надхвърляща препоръчителната конфигурация. Почувствах се тъпо, когато в нета прочетох сравнително добри отзиви за конзолните варианти на True Crime: NYC.

В сравнение с казаното дотук, умереното ми мнение за геймплея на играта може да прозвучи като похвала. И наистина много от недомислията от първата серия сега са пипнати и значително подобрени. Например бойните техники, специалните шофьорски умения или точността при стрелба са станали далеч по-лесно приложими, а тяхното придобиване е въпрос на отбиване до най-близкото "доджо" или магазин, където си ги купувате с пари. Другият начин да се сдобиете с тях е да растете в кариерата като полицай и когато съберете необходимия брой награди, се издигате в ранг.



Повишенията са 5 на брой

Сега е моментът да спомена за една приятна новост. Интерактивността на играта е чувствително повишена. Всеки характер в геймката ще реагира адекватно спрямо вашето отношение към него. От това зависи прогресът ви в служебната йерархия. Ако например арестувате някой заподозрян, вие получавате 3 "good cop" точки. В същото време, ако направо го застреляте, ви се дават 3 "bad cop" точки. Имате дори специален монитор, където се отчита балансът ви. Най-добре е да стоите в златната среда. Спечелването на прекалено много лоши поощрения води до затваряне на магазини и кварталът запада. Веднага щом подобрите своя имидж, нещата започват да прогресират за всички.

Основата на играта се състои от 4 главни мисии. Да, за съжаление са само 4. А за да се справите с това предизвикателство, ви трябва по-малко от един ден. Освен това те поразително си приличат. Отивате при лошите и избивате всички. Да наистина преди това ще участвате за кратко в серии улични гонки или

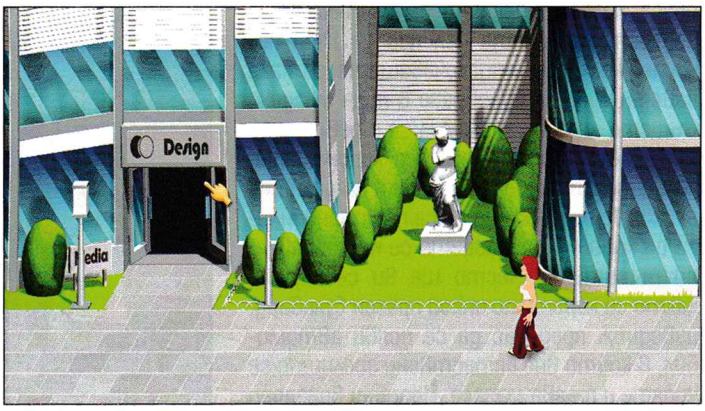
нелегални боксови мачове

но липсва разнообразие. Всъщност истинската прелест на играта се състои в многобройните малки странични мисии, които ще ви съпътстват през целия геймплей. Ще решавате проблеми от сорта на вандалски изцепки на рок банди, пиянски побои или улични кавги между проститутки и сутеньорите им, отвличания и какво ли още не. Разрешаването на тези допълнителни задачи из целия град е именно нещото, което ще поддържа интереса ви буден през цялата игра.

В заключение ще бъда лаконичен. PC версията на True Crime: New York City определено е изтърсачето в семейството на геймката. На фона на конзолните варианти на заглавието компютърната изглежда направо недовършена. Наистина жалко за добрата идея, която с малко повече професионализъм можеше да се превърне в голям хит. И все пак препоръчвам на всички, които не са запалени фенове на GTA, да врътнат играта. Заслужава си да се види този огромен, пулсиращ град, както и да се потопите в неговия нощен живот. Невероятен саундтрак. Маниаците на Grand Theft със сигурност няма да останат впечатлени.

Димитър Трифонов - Димò

Да си поиграем на игра :)



PC
XBox
PS2
GBA

Game Tycoon

жанр: **симулатор** | издател: **Tri Synergy / Beat Games** | **www.gametycoon.de** | хардуер: **P 600 MHz, 128 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **1**

Ако някога сте се питали какво ли им е на разработчиците, докато се чудят с какво да привлекат геймърското внимание, вече ще може да погледнете през техните очи. Tri Synergy и Beat Games предлагат непретенциозен, без особени достойнства икономически симулатор, в който играещият застава начело на фирма, занимаваща се с разработката на компютърни игри. Неговите дни минават в непрестанен и неспокоен тръс между офиса, банката и университета, следвайки производствения цикъл на дадено заглавие.

За създаването на произволна игра е необходимо фирмата ви да разполага с енджин (компютърен код) на базата, на който да я разработи. Тук, в качеството си на шеф, трябва да вземете решение дали да закупите готов, който да използвате еднократно при създаването на играта, или да разработите свой собствен, с който да изградите произволен брой заглавия.

В първия случай ще ви трябват повечко кинти и след като посетите съответната сграда в Медиа парка, ще имате необходимия ресурс. Ако решите да разработите свой собствен енджин, то тогава ще имате нужда от помощници – програмисти, артисти и музиканти. Мястото, където може да ги намерите, е университетът, пресъздаден под формата на едно стенабло с обяви за търсещи работа млади специалисти. След като решите кого да наемете, преценявайки, че по-малката заплата означава по-мудна работа – несъвместима с динамиката на пазара, сте готов да се върнете в офиса и да назначите заданието.

В това трамбоване напред-назад разполагате с

нещо като инвентар

където да съхранявате текущите задачи. След като сте пуснали за разработка играта, чакате търпеливо. През това време на мини PDA устройство се появяват съобщения, че конкуренцията ви не спи, а пуска ли, пуска нови игри. След като изтече времето за разработка, вие гордо поемате с игра под мишница към печатницата, където я пускате да се тиражира за масово потребление. Ако искате да е наистина успешна кампанията, може да потърсите съдействие от рекламната агенция и тя да презентира новото заглавие. И ако сте миксирали правилно изграждащите елементи, може да се окаже, че сте създали DooM или Quake. Защото действията започват в зората на компютърните забавления и създателите са се постарали да се усети колко е било трудно в началото – когато е нямало интернет и опцията да се съхранява игра се е водела като екстра.

Разработваните игри може да са в над 15 жанра – общо взето присъстват всички, за които сме чували; да са за различна платформа и възрастова аудитория. Според годината, в която се развиват действията, ще е възможно те да се лицензират, да се пускат с плакат и разни други подробности.

Казаното до тук ме навежда на мисълта, че Game Tycoon може по-скоро да се разглежда като

наръчник по история

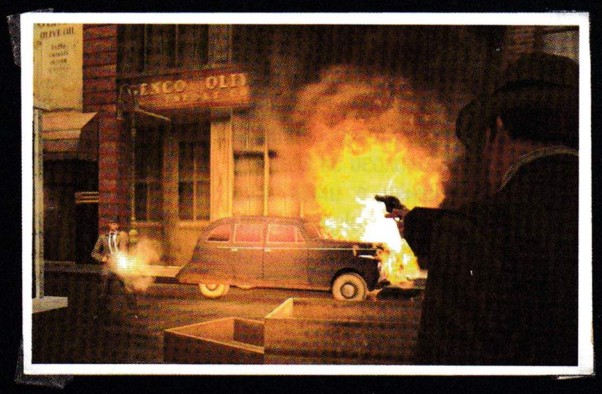
на гейм бизнеса, който прави неангажираща разходка и запознава играещия с присъщата му терминология. Ако търсите нещо по-сериозно и увлекателно, искам да ви предупредя, че не сте пуснали правилната игра. Няма как да не видите откровената двуизмерност и спрайтнатите обекти, в които личи хумор, който обаче се изчерпва след половин час игра.

Има разни закачки като съобщения от рода на: "Спечелихте 450 долара от партия бридж с баба си" или "Вали сняг, може да си направите снежен човек", но това, което може да ви задържи в света на Game Tycoon, са по-скоро неговите скромни системни изисквания. Защото те са наистина скромни, каквато е всъщност и самата игра.

desi|re

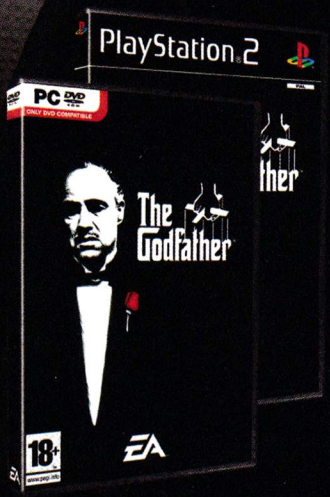
графика	
звук	
геймплей	
общо	3.5

The Godfather®



Добре дошли във фамилията Корлеоне. След живот изпълнен с дребни кражби сте приет в най-почтената криминална организация в света. Сега трябва да изпълнявате заповеди, да спечелите уважението на мафията, да се изкачите в йерархията и да направите Ню Йорк ваш.

Играта „Кръстникът" ще ви постави в центъра на екшъна на един от най-почитаните филмови шедьоври на всички времена. Пресъздайте себе си в играта, а след изберете вашият път и се издигнете от аутсайдер до Дон, от който всички се страхуват.



МАГАЗИНИ PULSAR GAMES В СОФИЯ

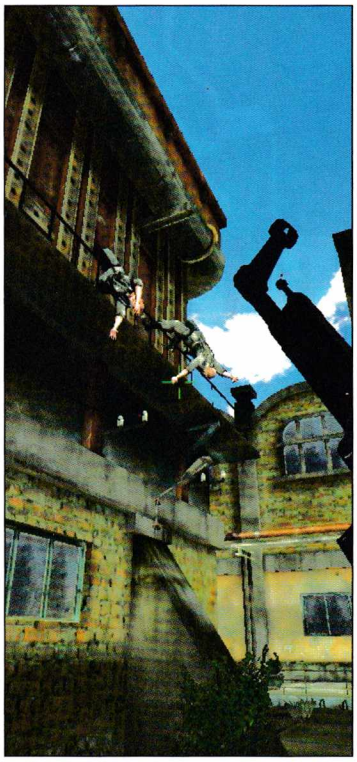
БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. 954 98 11

УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. 983 26 35 | МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. 980 71 74

НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. 974 37 54 | НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. 24 87 58

WWW.PULSAR.BG

EA™ ПУЛСАР



"Хайл Хитле... Нерзул... какъв беше въпросът?"

PC
XBox
PS2
GBA

Uber Soldier

жанр: **FPS** | издател: **Burut/CDV** | **http://www.ubersoldier.net** | хардуер: **P 2.4 GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | DVD: **1**

Поредната тиха августовска вечер. Щурчета и друга подобна им хитинова гнъс издава звуци в треволяка нейде из средните части на Европа. Добрата стара Европа, току-що стъпкана от нацисткия ботуш и порядъчно размазана. Да бе, отново игра за Втората световна, как се сетихте?! Само че днес историята е малко по-различна. Както всички знаем от филмите и игрите, Хитлер освен да скъсва от монолози за величие разни манекенки е имал още една страст – окултното. Бърникал се е тук и там, за да открие я копието, промушило Христос, я тайната на египетските фараони, или пък как се отваря раздрусана кутия бира без да направиш всичко около себе си в бира. Заедно с разшифроването на тези мистерии се води още един проект – съживяването на мъртъвци. Да, точно така, какво ако не армия от безволеви зомбита е най-доброто разрешение на всички проблеми за модерния тоталитарен лидер.

Точно едно от тях ще поемете под контрола си. Нека ви запозная с Карл Столц. Местен офицер от Вермахта, малко поумрял след изненадваща атака на съпротивата над конвоя му. Попаднал в програмата за съживяване, той се превръща в един от убер солджърите и разбира какъв е основният им проблем... освен липсата на свежо бельо. По време на процеса на реанимация (10 000 волта електричество – колко банално, не смятате ли?) се поврежда част от мозъчната кора, която прави обекта на експеримента подвластен на заповедите на първото лице, което му ги даде, и на никой друг. В случая знойна европейска красавица с чифте пищови му дава първата команда. Друг е въпросът чий го дири членка на съпротивата в строго охраняван нацистки болничен комплекс.

Та искате не искате, измъквате се от клиниката, в която се възстановявате, и се включвате към партизанска ударна група(!). Следва цяла серия от бойни мисии, в които ще се опитате да стигнете до дъното на проекта за супер войници, и след като взривите няколко фабрики, да го спрете завинаги. Толкова за историята, все пак като първи опит за руските сценаристи от Бурут, можеше и по-зле да бъде.

Общо

Играта е типичен екшън ориентиран шутър, въпреки че на официалния сайт са му вмъкнали и едно "Тактически", стоящо много не място след като поцъкате малко. Бате Карл има една супер способност – докато трепе фашисти човекът се нервира и започва да запълва една лентичка под индикаторите за амуниции и здраве. Когато посъбере малко "материал" в нея можете да включите щита му – полусфера от бяла светлина, спираща всички куршуми и отразяваща експлозиите. Един вид "God mode" за кратък период от време. За да е радостта пълна, куршумите запазват кинетичната си енергия и ако ги прекарате през тялото на някой, той си умира най-порядъчно, като добро нацистче. Също така, на всеки 3 успешни заколения с нож или хедшота (използвайте STG-то или снайпера за тях) ще получавате малък бонус към здравето си или времетраенето на щита. Което си е оферта, взимайки под внимание факта, че лошковците не са особено умни, но за сметка на това стрелят дяволито точно и то от големи разстояния с автоматични оръжия. Ще се сблъскате с всичко, за което са се сетили дизайнерите, и има хуманоидна форма: от зомбита и санитари в клиниката, през стандартната немска кашимерия, до елитните СС командоси и Юбах Солджъри, въоръжени с най-гадно точните пушкала на света.

Целта на повечето ви мисии е да взривите това или онова, но като цяло те са доста линейни и няма да ви се налага да се моткате безцелно из нивото, търсейки нужната

графика	
звук	
геймплей	
общо	4

врата, за да продължите напред. Овалният компас в горния десен ъгъл услужливо примигва в посоката на следващата ви задачка, което допълнително помага на ориентацията ви.

Плюсовете

Играта е красива, наистина. Енджинът доста прилича на този в Stalin's Subway и Hellforces, което не е учудващо, като знаем от кое кътче на света идва заглавието. Разбирайте адски реалистични светлосенки, много красиви и мазно гладки текстури на оръжията и персонажите. Осветлението си идва от правилните източници, отразява се много кадърно, а всичко в света на геймката, дори и кабелите, прокарани между сградите, хвърлят сенките си на паважа. Водните повърхности също спират дъха първите няколко пъти, когато си намокрите краченцата и спуснете поглед надолу да видите каква е причината.

Другият голям плюс е готиният арсенал от оръжия – не че когато става дума за исторически шутър можете да видите нещо ново, но самата му реализация в случая е доста успешна.

Приятно впечатление прави и динамиката в дизайна на мисиите, доста често ще работите ръка за ръка с взвод командоси от съпротивата и тяхното темпо ще ви засмуква, напомпвайки адреналин из цялото ви тяло. Към това като добавите и сложените на точните места скриптирани ситуации, се получава един доста приятен и надъхан екшън.

А само песента в стартовото меню може да докара фенове на Рамщайн до тих, но силен душевен оргазъм.

Минусите

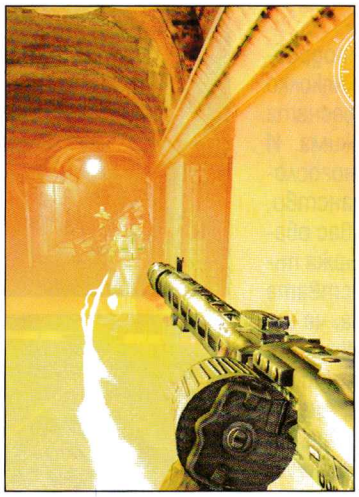
Да, наистина е готино да гледаш реалистични експлозии, ама никак не е готино при цялата красота на енджина да знаеш, че има и по-добри, които не превръщат играта в слайд-шоу от диапозитиви, зареждащи всеки кадър на по 3-4 секунди. Системните изисквания са недоклатени. Просто не мога да разбера, защо продължават да излизат неоптимизирани игри, и то не само новаци като Бурут се дънят в тази насока, ама айде да не споменаваме пак F.E.A.R.

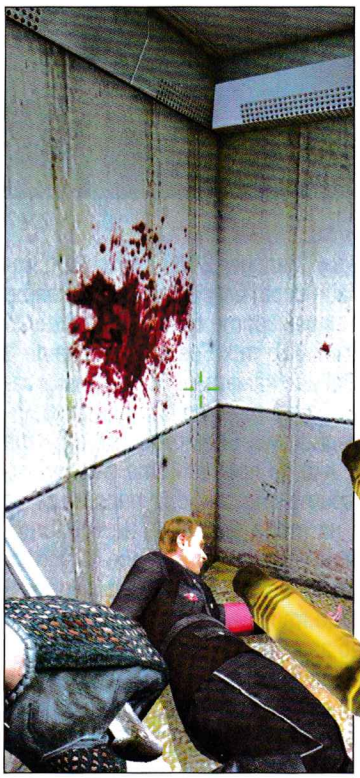
Със скриптираните ситуации се изчерпват наченките на мисъл сред враговете, а когато някакъв шваб се е обърнал с гръб към вас и паникьосано дупчи стената, защото акълът не му стига да се обърне, няма как да не се изхилите.

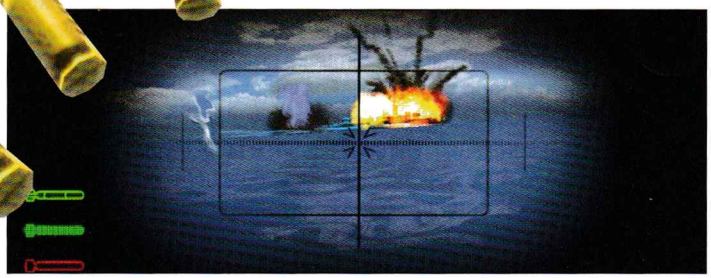
Трудността на играта ме остави със смесени чувства, на места ще се нагледате на прозореца за зареждане още преди да установите, какво ви убива, на други ще минавате цялото ниво само на нож или пистолет. И за да закова последният пирон – музиката в началното меню е най-доброто, което ще чуете, останалото е доста дразнещо, а актьорите, озвучаващи главните герои, са досадно апатични. Историята на моменти е адски хаотична, образът на героя ви също, а и често ще се чудите чий го дирите там, където сте в момента.

И все пак, това е първата игра на Бурут, изкарана пред широката публика, и ако се възприема като такава – един добър, но не и перфектен първи опит, то тя ще ви хареса. Ако пък имате от онзи все порядко срещан аристократизъм, мотивиращ геймвкуса ви, ще я подминете като експрес малка гара.

Георги Панайотов







Pro Rugby Manager 2005

жанр: **Sport/Strategy** | издател: **Cyanide** | **www.prorugbymanager.com/** | хардуер: **P 500 MHz, 128 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: **Yes/No** | CD: **1**

За почитателите на спорта

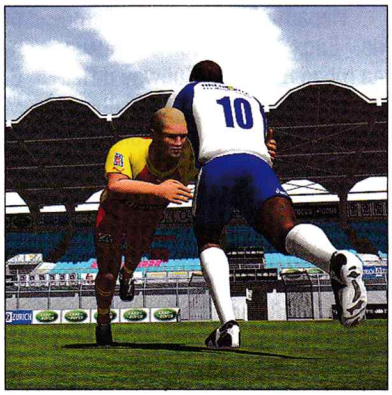
Не се учудвайте от факта, че сте попаднали на статия, която отразява ръгби мениджър. Крайно време беше да ви информираме, че и такива игри съществуват. Все пак не само футболът е популярен спорт. Дори в някои части на света ръгбито е в пъти по-развито. И в България има негови привърженици, които със сигурност ще се изкефят на най-новия продукт на Cyanide. Pro Rugby Manager 2005 ви предлага да почувствате атмосферата и сложността, съпътстващи въпросния спорт, а и да разнообразите малко футболното си ежедневие.

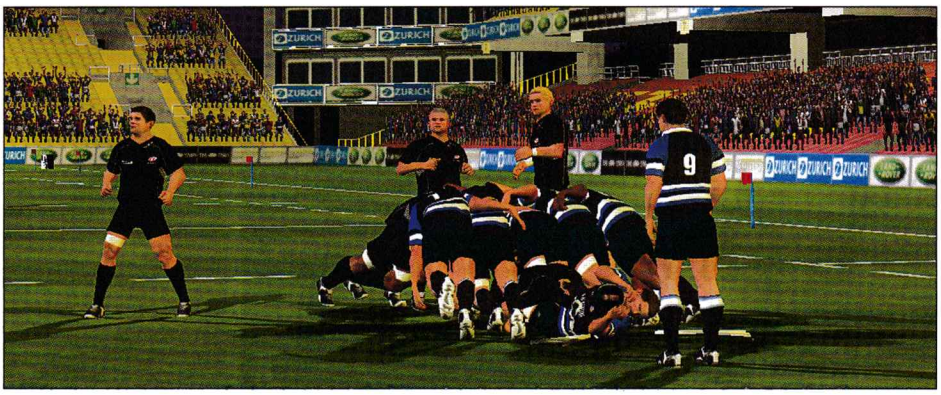
Пълнеж

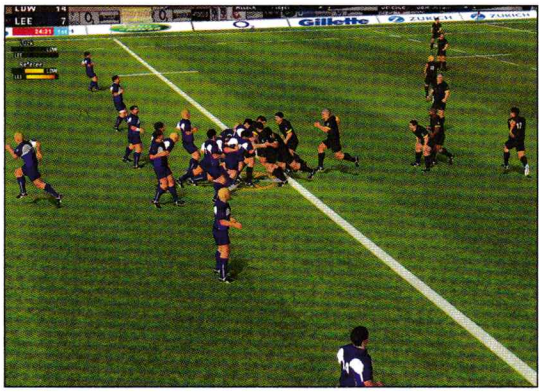
За да не изпадам в излишни подробности около играта, ще започна с няколко думи, отправени към най-интересната част от геймплея ѝ - Career режима. И тук не бих си позволил да бъда многословен, поради ограниченото пространство, с което разполагам. Ще споделя с вас обаче, че Pro Rugby Manager 2005 съдържа пълен списък с отборите и първенствата от сезон 2004-2005. Това означава, че ще можете да избирате измежду повече от сто клуба и петдесет национални отбора – Франция, Италия, Нова Зеландия, Англия и много други. А също така, при добра воля от ваша страна, ще имате възможността да вземете участие в най-големите турнири в световен мащаб – Супер-12, Европейска купа, Световна купа, Турнирът на Шестте нации и други.

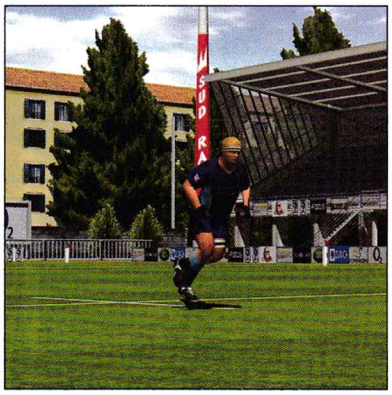
Цялото време, което прекарвате в компанията на Pro Rugby Manager 2005, ще бъде съпътствано от усещане за интензивност, а откъсването от играта въобще не е лесна работа. Геймката ще ви помогне да изпитате тръпката от вземането на съдбоносни за клуба, който управлявате, решения.

Вие сами ще преценявате дали да назначите или уволните някого. Ще определяте постовете на вашите играчи и ще се интересувате от стратегическите маневри, които се изпълняват по време на среща. Системата за тренировки ви позволява да се грижите за физическото състояние на звездите си. Благодарение на нея обаче можете да подобрявате и психическото, и моралното състояние на играчите си.









Характеристики

Визуалните качества на Pro Rugby Manager 2005 определено не са аспекта, с който производителите биха се похвалили. Но като за спортен мениджър визията е напълно прилична. Има опция за създаване на играчи и за декориране на техния външен вид, разбира се. Ще можете да провеждате срещите си на около тридесет напълно автентични стадиона. Коментаторите са добре подготвени и имат какво да кажат за различните по вид ситуации. Интерфейсът е много удобен, а боравенето с менютата е истинско удоволствие. А може би най-приятната част от заглавието, е неговото музикално оформление.

Въпрос на гледна точка

Pro Rugby Manager 2005 съдържа и опция за онлайн игра, благодарение на която можете да премерите сили с противници от цял свят. Ако пък все още живеете в миналия век, и нямате достатъчно качествен интернет – то производителите са предвидили възможност за игра чрез LAN. Ако по принцип сте фен на мениджър игрите, то със сигурност ще се изкефите на това заглавие, но в противен случай не гарантирам, че ще ви допадне. Принципно, някои хора биха определили играта като тъпа, просто защото е мениджър, но аз смятам, че за всеки влак си има пътници и че този тип игри имат достатъчно привърженици, които да оборят горното хипотетично твърдение.

Асен Георгиев

графика	
звук	
геймплей	
4.5 общо	

Старт

3В1 НА ТЕБ!

ДИЧО. Я-Я. ЛОРА. СЛАВЕ. БАЛЕТ НОВА

Билети online: www.ticketstream.bg

NESCAFÉ 3in1

Май 2006

10.05. Велико Търново
20:00 часа, Дворец на културата и спорта Васил Левски
Билети: Музикален магазин На Тъмно и на касата на Музикално Драматичен театър Константин Кисимов

11.05. Русе
20:00 часа, Спортна зала Дунав
Билети: Музикален магазин На Тъмно

12.05. Варна
20:00 часа, Дворец на културата и спорта
Билети: Музикален магазин На Тъмно

14.05. Сливен
20:00 часа, Спортна зала Васил Левски
Билети: Мюзик Мания

15.05. Стара Загора
20:00 часа, Спортна зала ДЗУ
Билети: Музикален магазин На Тъмно

16.05. Бургас
20:00 часа, Спортна зала Бойчо Брънзов (зала Изгрев)
Билети: Магазин ХипХоп Уеър

18.05. Пловдив
20:00 часа, Международен панаир Пловдив, палата 21, вход Е (от бул. Марица)
Билети: Мюзик Център

Free Agents

PRIMA
02/ 8186666

Това е истинската история на една луда саблезъба катерица, отправила се на драматично приключение в търсене на най-голямото съкровище в нейния скромен свят – жълъдчетата. Тя е готова на всичко, за нея няма непреодолими препятствия. Това е Скрат! Същото дребно суетящо животинче, което "открадна" цялото шоу в първата "Ледена епоха". И сега то се завръща отново във втората част на тази изродска анимация. Аз обаче няма да ви занимавам с нейните качества, а ще си поговорим за симпатичния jump'n'run, направен по нея. Макар и предвиден основно за онези, които все още могат да ходят прави под масата, Ice Age 2: The Meltdown ще се понрави и на всички вече узрели геймъри благодарение на изключително разнообразния си класически, но забавен геймплей.

Жълъдче, след жълъдче, след жълъдче...

Разтопяването

Както предполага и самото подзаглавие, Ледената епоха е към своя край. Всичко започва малко по малко да се топи. И макар че долината, която наричат свой дом, става все по-красива и по-топла, нашите приятели – косматият Мани, фъфлещият ленивец Сид и омекналият саблезъб тигър Диего – ще се удавят като едното нищо, ако не избягат колкото се може по-скоро. Защото огромната ледена язовирна стена, поддържаща необятната океанска вода, е на път да се разчупи. За всеобща радост сега ролята на Скарт във филма е доста по-голяма в сравнение с първата анимация. И макар че от време на време ще може да играете и с гореспоменатите главни другари по неволя, катерицата ще бъде основният персонаж в този смехотворен jump and run.

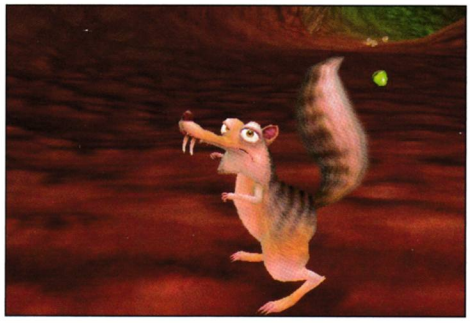
Жълъдохолик

Почти през цялото време ще се налага да събирате жълъдчета. Начините, по които ще става това обаче, са най-различни. Ценните за катерицата дребни плодчета са разпръснати доволно из нивата на играта. Някои са на явни места, други са добре скрити. Интересното е, че и аз се заразих с манията на Скрат и не мирясвах, докато не открия всеки един

PC
XBox
PS2
GC

Ice Age 2: The Meltdown

жанр: **Jump'n'Run** | издател: **VU Games** | **www.iceagegame.com** | хардуер: **P 1.4 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win 2K/XP** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **2**



графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

жълъд или орех или там каквото спада към менюто на това праисторическо животинче. На всеки хиляда точки ще отключвате по едно бонус интервю с хората, стоящи зад гласовете на главните герои. Така че и това си един вид стимул. Особено интересно ми бе да видя, че зад всичките идиотски писукания на катерицата, стои истински човек, който изглежда не по-малко дебилно от нея самата. При това той е самият режисьор на "Ледена епоха" и за моя изненада успешно конкурира Рей Романо от "Всички обичат Реймънд" по идиотизъм. В добрия смисъл на думата.

Скок-подскок

Скрат е изключително подвижен и скоклив. Може да се катери, рови и души, да се размята по лиани и да плува. Дори владее няколко кунг-фу хватки. Ако си спомняте трейлъра с пираните, значи знаете за какво говоря. Враговете са много и повечето могат да бъдат единствено зашеметени с няколко ритника, за да получите точно толкова време, колкото ви е необходимо да си съберете жълъдчетата в района. С по-дребните обаче – паяци и почти всички видове буболечки – катерицата няма почти никакви проблеми. Освен да раздава шутове и тупаници, тя може и да скача на високо и да се сгромолясва с все сила на земята – движение, на което би завидял всеки плиткоумен и мускулест кечист. Има си и специално умение, разбира се. Къде без такова в подобен род игра? В случая то е да се завърта с бясна скорост като пумпал и да помита всичко живо наоколо. Разбира се, не може да се използва до безкрай. Тази атака изразходва енергия, която се възстановява, когато Скрат си похапне малко от скритите тук-таме плодчета. Например ако задържите Shift, той започва да души наоколо и ако попадне на правилната миризма, би могъл да открие нещо ценно. Я черешка, я голям жълъд.

Катеришки неволи

Не може дори да си представите на какви трудности ще бъде подложен горкият Скрат през цялата игра. Ще го тормозят безброй буболечки, ще бяга от пирани, ще разкъсва паяжини на хищни паяци, ще подскача от ледник на ледник само и само, за да се добере до така бленуваното златно жълъдче. Дори ще играе на боулинг като на мястото на кеглите ще стоят няколко симпатично изглеждащи пингвинчета, които не престават да размятат крачета дори като ги треснете с тежката топка. Ще въвежда ред и в гнездата на тъпите птици, които, без да искат са си разменили част от яйцата. А в един момент ще се наложи да обязди и някакво дългокрако блатно пърхащо същество. Да продължавам ли? Има още? Горката катерица ще се бори за оцеляване и в търбуха на някакво китоподобно същество, което има наглостта да го погълне съвсем безцеремонно. С други думи – това са си чисти катеришки неволи.

Сид и Диего

Макар и Скрат да е главният герой в играта, и ленивецът, и саблезъбият тигър ще си намерят място в нейния геймплей, макар и съвсем за кратко. Сид ще се изживява в ролята на бобслей и ще прави грациозни акробатични изпълнения във въздуха, за да впечатли мадамите, докато Диего ще раздава шамари на няколко досадни животинчета, които го обстрелват с фунийки от дървото. Уви, косматият Манфред няма никакво участие в играта, освен като разказвач. Това може и да разочарова повечето фенове, но съм почти сигурен, че забавно-отегченият глас на Рей Романо ще бъде напълно достатъчен принос към цялостния облик на Ice Age 2.

Ледена анимация

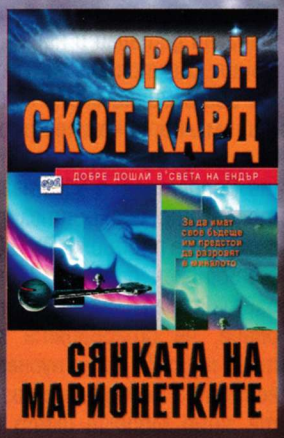
За своя жанр играта изглежда изключително добре. Когато понякога неадекватната камера се приближи към Скарт, ще видите колко много усилия са вложени, за да докарат мутрата на това смехотворно същество. Само заради него си заслужава да вратнете Ice Age 2. Дебилните му изпъкнали очички, дългият му постоянно душещ нещо нос, който може да се завира къде ли не, двете малки краченца, с които подскача като кенгуру, и още повече – идиотското озвучение... Всичко това ще ви радва през цялата игра. Околната среда също е пипната. С всяко изминато ниво ще усещате как ще става все по-топло и по-топло, докато Ледената епоха идва към своя край.

Макар и изключително кратка, което като че ли напоследък е основна характеристика на всеки jump'n'run, Ice Age 2 определено си заслужава. С ръка на сърцето мога да ви посъветвам следното – изгубете си времето с нея, било то преди или след като гледате втората част на анимацията. Няма да съжалявате. Поне ще се посмеете и ще натрупате един куп жълъдчета.

Владимир Тодоров

Воалът на властта. Сказание за Сарамир III - Крис Удинг

Войната, която раздира древната империя Сарамир, достига връхната си точка. Вещерите вече не са в сянка, а открито налагат контрол над столицата и целия континент, а императорът изобщо няма думата. Армии от чудовища, имунизирани срещу всичко друго освен срещу магия, нападат главните имперски градове.



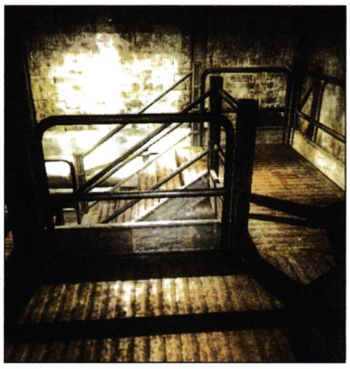
Сянката на марионетките ОРСЪН СКОТ КАРД

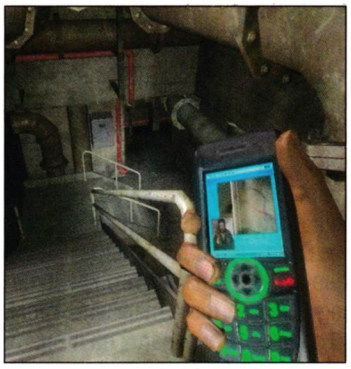
В "Сянката на марионетките" Орсън Скот Кард продължава историята, започнала в "Сянката на Хегемона". В "Играта на Ендър" и "Сянката на Ендър" децата от Военното училище се превърнаха в герои на планетата, но в "Сянката на марионетките" те са експлоатирани за военни цели в разрастващата се нова световна война. Китай владее половин Азия и планира да продължи инвазията си, а Европа и Америка нехаят...

www.erabooks.net

Condemned: Criminal Origins

жанр: **First-Person Shooter** | издател: **SEGA/Monolith** | **www.condemnedgame.com** | хардуер: **P 1 GHz, 512 MB RAM, 128 MB Video** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | DVD: **1**





Monolith Productions е фирма разработчик на електронни забавления, създала си добро име през последните години. Със заглавия, като Aliens vs. Predator 2, F.E.A.R., No One Lives Forever (1, 2), The Matrix Online и много други, базираната в щата Вашингтон компания, отдавна е доказала на капризните геймъри какво може. Тяхното последно творение F.E.A.R. наскоро получи награда за най-добър екшън от първо лице за 2005 година, като това еднозначно показа, че дори и геймките с титанични системни изисквания успяват да бъдат оценени подобаващо.

Подобен е и случаят с новата им игра, наречена Condemned: Criminal Origins. Ако погледнете системните ѝ изисквания, ще разберете, че дори за да я подкарате на минимални детайли и ниска резолюция, ще трябва да изпъкнете със завидно скъпа машина. Минималното количество RAM например, нужно за да покарате Condemned, е 512 мегабайта, а видеоускорителят ви трябва да поддържа DX 9.0 и да е въоръжен с поне 128 мегабайта памет. Имайте предвид обаче, че отговаряте ли на тези изисквания, и пуснете ли геймката веднъж, ще разберете защо Monolith имат слава на добри разработчици. Condemned: Criminal Origins има прекрасна графика, много динамичен и реален саунд, готин сюжет и разбира се увлекателен геймплей.

Ако трябва да се ограничим жанрово и се наложи да класифицираме Condemned в някоя определена жанрова категория, ще срещнем трудна задача. Играта прилича много на екшън от първо лице, но оригиналните идеи на авторите я отдалечават завидно от шаблона, известен ни за този тип игри. Така например, освен да биете по гадове, в Condemned можете да използвате уреди за детекция и събиране на улики от криминални престъпления, изцяло в стил CSI и подобни геймки. В други случаи пък, ще ви се налага да дебнете враговете си или да говорите с приятели. Общо взето от Monolith са се опитали да направят приятна хибридна геймка, за която жанрът не е от особено значение.

графика	
звук	
геймплей	
общо	5⁵

Историята

Действието в Condemned: Criminal Origins се развива в близкото бъдеще, в неизвестен американски град. Вие поемате управление над агента на ФБР Итън Томас, който тъкмо пристига на местопрестъплението. Старшият детектив ви посреща на вратата на старата порутена сграда и ви казва да го последвате, като по пътя ви разяснява, че са намерили поредната жертва на действащ серийен убиец, наречен The Match Maker. В тази част на играта, вие имате пълен контрол над действието, като, въпреки че всичко, което се случва, е сякаш въвеждащо филмче, нямате проблеми да въртите камерата и да изследвате околната среда сами. В този въвеждащ етап на Condemned вие в ролята на Итън Томас ще можете да анализирате местопрестъплението с инструментите, които имате на разположение. Информацията изпращате до лабораторията на ФБР посредством мобилния си телефон, което е много приятна идея, въведена от Monolith.

Внезапно, както разследването си върви кротко в стил CSI, старшият детектив усеща миризма на цигарен дим, а всички чувате тропане от горния етаж на сградата. Осъзнавате, че убиецът е все още в сградата, когато електричеството спира, а целият ваш екип се разпръсква с цел да намери беглеца. Така, вие се оказвате

сам в тъмнината с 6 патрона в пълнителя

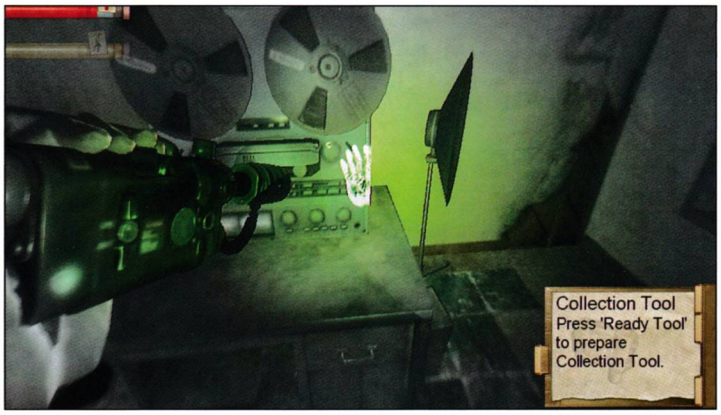
Количеството е крайно недостатъчно, и скоро ще осъзнаете, че полуделите бандити, криещи се из изоставената

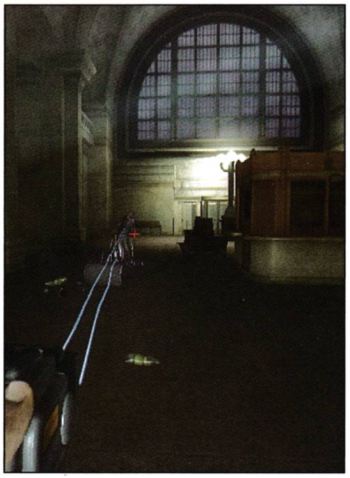
...преживяване от бъдещето!

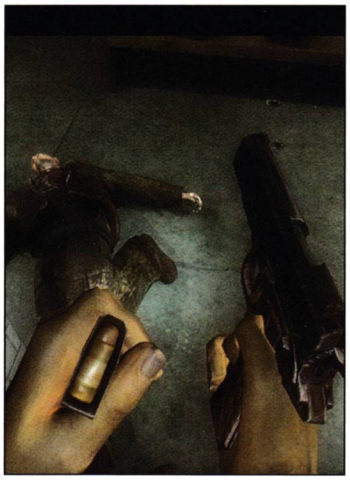
Годишен продуктов каталог > Извънредно издание на списание HiComm

Само в каталога на списание HiComm ще намерите:
- най-новите устройства, които видяхме на щандовете на CeBIT 2006 в Ханновер;
- най-интересните мобилни телефони, представени на 3GSM конгреса в Барселона;
- най-горещата и култова домашна техника, показана в Лас Вегас по време на Consumer Electronics Show в началото на годината.

В изданието ще откриете и специалния DVD диск с мултимедийна разходка из палатите на CeBIT 2006. Над 1 час висококачествено видео, заснето от нашия екип.







сграда, са доста повече от шест...

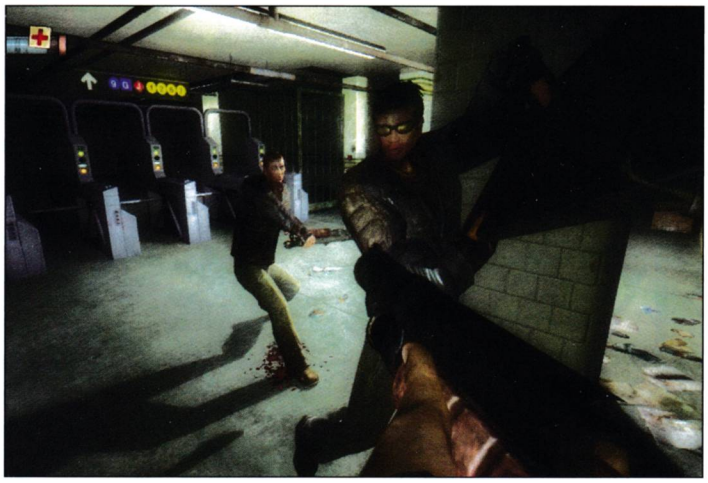
В този един момент ще усетите приятната възможност в Condemned, която ви позволява да водите битка с почти всичко, което срещате по пътя си. Тръбите, лостовете, лопатите, дървените трупчета (известни в американския език, като 2x4), всички подръчни средства ще ви влязат в употреба, когато трябва да избивате лудите убийци сновящи навсякъде. Интересна идея на авторите, която наистина постига целта си, е враговете да достигат доста близо до вас. Така няма да можете да поваляте гадовете от дистанция, просто защото муниците ви винаги ще са крайно ограничени. Ще трябва да се примирите с битките от близо, изненадващите атаки от тъмнината и притеснителните шумове в неизвестния мрак. За съжаление, с тези похвати рискът от инфаркт и неврологични и психични заболявания се увеличава многократно, просто защото адреналинът ще ви идва в повечко, във всеки един момент.

Историята на нашия агент Итън Томас продължава по не много благоприятен за него начин. Оказва се, че след кратко преследване из изоставената постройка, той ще се озове лежащ замаян на земята, а убиецът (който се оказва, че убива и птици(!)) е откраднал пистолета му. Така, след още малко лутане и гонитба, Итън се оказва

от кухата страна на цевта

а пръстът на спусъка е този на серийния психопат. След много кратък диалог, в който Итън разбира, че е късметлия за дето все още не се е разделил с живота си, вратата на стаята се отваря, старшият детектив и неговият помощник учудено виждат сцената, в която се намирате, и в следващия миг се разделят с живота си, като влизат в списъка с жертви на The Match Maker...

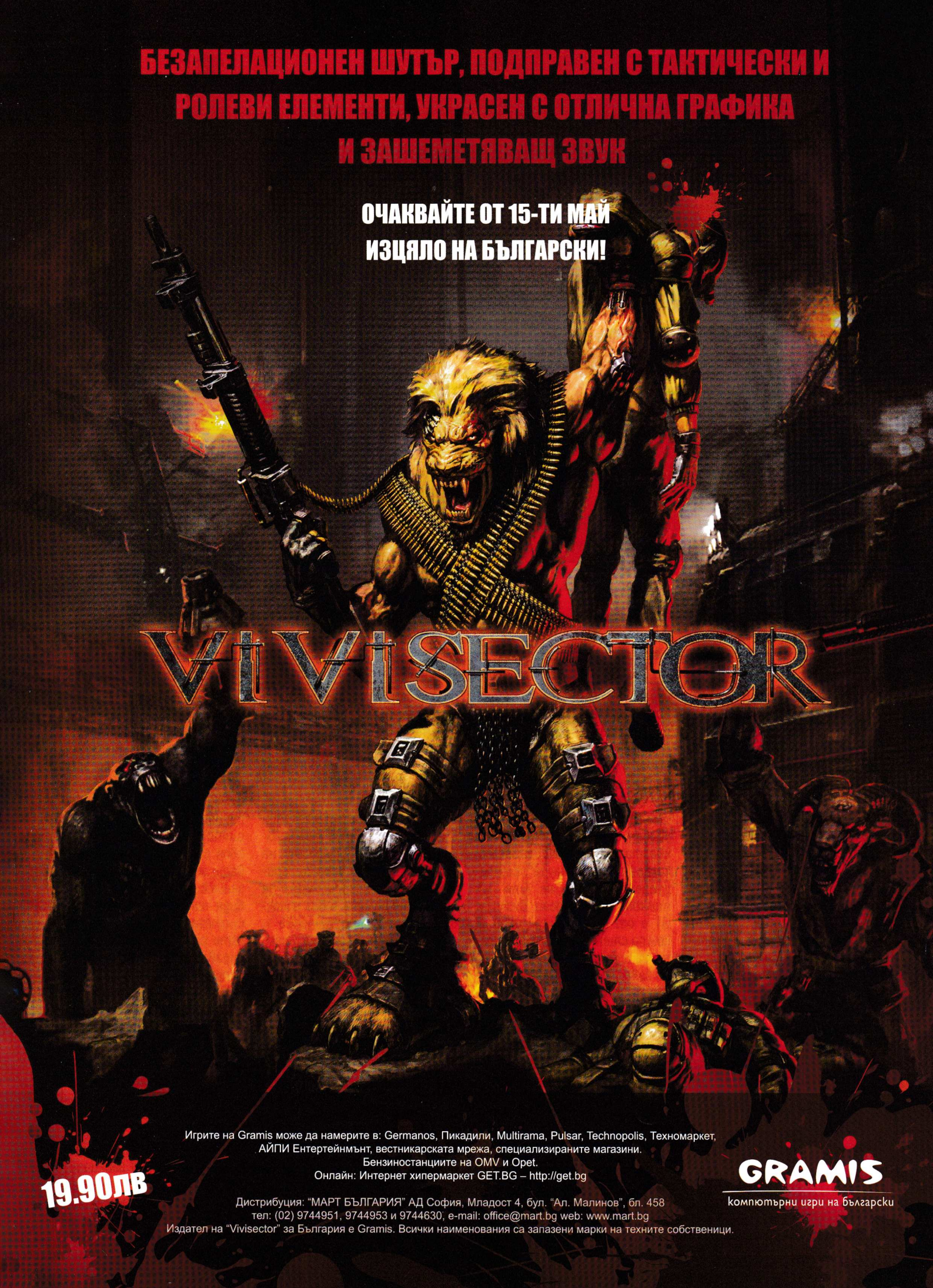
От тук нататък сюжетът на играта се разгъва в типичен Max Payne стил. ФБР ви натопява и решава, че вие сте убили шефа си, а стар приятел на баща ви, решен да ви спаси на всяка цена, ви помага да избягате и да започнете собственото си разследване. Разследване срещу The Match Maker, срещу лъжите на ФБР или срещу самия себе си, това ще разберете, след като поиграете Condemned: Criminal Origins.

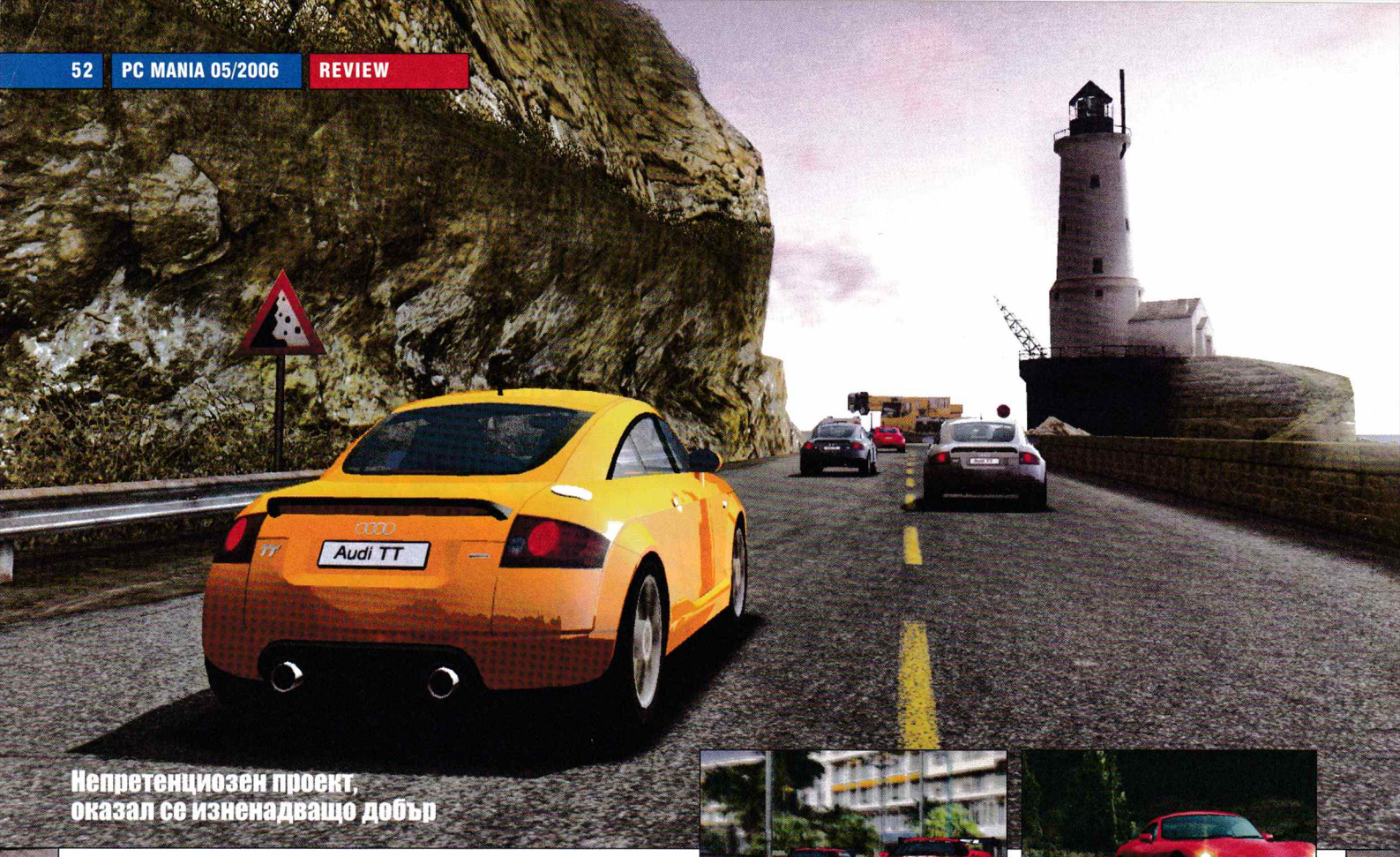


Както вече казах, играта изпъква с потресаващо добра визия и звук. Графиката на Condemned е смайващо добра, но за да ѝ се насладите, ще ви трябва титаничен графичен ускорител и силна машина. Така обаче приятното преживяване ще ви е гарантирано - кръвта ще се лее по вашия монитор, а гадовете, изчакващи зад всеки ъгъл, ще ви разтърсват с извратения си външен вид. Музиката и звуковите ефекти, разбира се, допринасят за реалистичността на преживяването по много добър начин. Звуците на стъпки в далечината или на падащи предмети в съседни помещения могат да ви побъркат, като със сигурност ще препоръчам на хората със слаби нерви да играят с изключени тонколони.

Condemned: Criminal Origins определено не е игра за лабилни хора, защото може да има опасен ефект върху тяхното психично здраве. Бих ви препоръчал да се позамислите преди да си я вземете, защото все пак, разсъдъкът ви е само един, а с помощта на такива утилизатори лесно може да го загубите...

Орлин Широв


БЕЗАПЕЛАЦИОНЕН ШУТЪР, ПОДПРАВЕН С ТАКТИЧЕСКИ И РОЛЕВИ ЕЛЕМЕНТИ, УКРАСЕН С ОТЛИЧНА ГРАФИКА И ЗАШЕМЕТЯВАЩ ЗВУК
ОЧАКВАЙТЕ ОТ 15-ТИ МАЙ ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ!
VIVISECTOR
Игрите на Gramis може да намерите в: Germanos, Пикадили, Multirama, Pulsar, Technopolis, Техномаркет, АЙПИ Ентертейнмънт, вестникарската мрежа, специализираните магазини.
Бензиностанциите на OMV и Opet.
Онлайн: Интернет хипермаркет GET.BG – http://get.bg
19.90лв
Дистрибуция: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" АД София, Младост 4, бул. "Ал. Малинов", бл. 458
тел: (02) 9744951, 9744953 и 9744630, e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg
Издател на "Vivisector" за България е Gramis. Всички наименования са запазени марки на техните собственици.
GRAMIS
компютърни игри на български



Непретенциозен проект, оказал се изненадващо добър

PC
XBox
PS2
GBA

Evolution GT

жанр: **Racing** | издател: **Black Bean Games** | **www.blackbeangames.com** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM, 64 MB Video card** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: **Yes**/No | CD: **1**

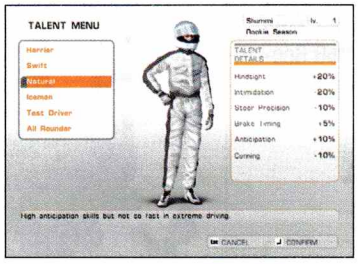
Покрай актуалните рейсинг заглавия като Juiced или Need for Speed: Most Wanted (дори не искам да спомням издънката от миналия брой LA Rush), предлагащи високоадреналинови преживявания на четири колела, почти бях забравил, че вземането на завой със скорост от над 120 км/ч в действителност е чисто самоубийство и влиза в графата "висш пилотаж". Почти бях изхвърлил от главата си знанието, че в колата всъщност няма четири клавиша за посоките и управлението е малко по-сложно. Настоящото заглавие – Evolution GT, дело на неизвестната поне за мен фирма Черен Боб (!), ме върна в реалността с бърз ритник в капачката на коляното.

По стъпките на големите батковци

Още със стартирането на играта ви посреща леко плешивият Габриеле Таркини, шампион за 2003-та година в ETCC (European Touring Car Championship). Господин Таркини ще бъде вашият водач в света на автомобилизма в тази игра – и преди да сте си казали "аз убивам всякаква конкуренция в кварталното клубче, аз нямам какво повече да науча", ви предупреждавам да не сте чак толкова самоуверени. Evolution GT е от по-сложните игри, в които спирачката служи не само за изпълнението на ефектни завои. Все пак джиткатa не изпада в крайности и не е четириколесен еквивалент на самолетен симулатор. Тя предлага и редица нововъведения в жанра, които правят разликата между посредствения и добрия рейсър. Но нека караме по ред на номерата.

В режима Career всичко се върти около пилота, който си създавате в началото. Той има набор от статистики, които влияят пряко на представянето ви на пистата, например Steer precision определя поведението на автомобила на пътя и подобрява управлението му, докато Throttle Control спомага за по-бързото ускоряване. Отделно имате и пет на брой "таланта", тоест насоки, в които да развиете шофьорчето си – например пилот тип Swift получава бонус към ускорението, но намаляване на уменията за боравене със спирачката. Ако искате, може да оставите пилота и без никакви допълнителни плюсове и минуси. Та, по време на всяко състезание за почти всяко ваше действие ви се дават точки опит, които се натрупват докато не качите ниво – тогава можете да подобрите някои от статистиките си. Естествено, при първо място и златен медал се взема най-много опит, но е възможно (макар и адски бавно) да прогресирате и само със загуби. Можете да си изберете и фирма спонсор, която ви дава бонуси към опита от определени действия. Skill-овете се подобряват и чрез различна екипировка – пилотски ботуши, каска, ръкавици и костюм, които печелите след успешното завършване на етап от сезона (всеки се състои от няколко отделни състезания, които можете да пробвате в произволен ред). Подобрения по колите не могат да се правят, защото на практика нямате своя собствена кола, а започвате абсолютно всяко състезание с различна. А което ми се видя най-странно – в дадено състезание често автомобилите са едни и същи. Ако вие управлявате Opel Speedster например, всички останали компютърни опоненти ще имат същия. Прост, но досаден трик на авторите с цел да се избегне нуждата от постигане на баланс между различните коли. Дразнещо е също така, че независимо на кое място в класацията на автомобилистите сте, винаги почвате от последната, осма позиция; така изкуствено ви забавят, но карай да върви... Важното е какво става когато моторът заръмжи и на светофара се покажат три зелени светлини.

графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5



Бензин в кръвта

В Evolution GT са включени и някои принципно нови идеи, които рядко намират реализация в рейсъри. Първо на първо трябва да ви стане ясно още от самото начало, че джитката е сравнително реалистична и не е просто поредната аркада. Отначало може дори да ви се стори трудна, но щом веднъж разберете и овладеете основните техники, без проблеми ще водите с по половин обиколка разстояние. Като начало трябва да внимавате за така наречения car condition, или по нашенски – "здравето" на колата. Всеки удар поврежда возилото в различна степен и макар разпадането му да не е визуализирано графично, щом автомобилът ви се потроши докрай, състезанието за вас свършва. Друга интересна част от геймплея е "сплашването" (intimidation) на опонентите – ако се движите плътно зад някого, той рано или късно започва да се притеснява и прави грешки, които ви помагат да го задминете. Веселото е, че от това може да пострадате и вие! Ако съответното bar-че за... хмм, спокойствието ви, удари дъното, всичко пред очите ви се размазва и макар реално да не губите контрол над каручката, на практика не виждате накъде сте се запътили. Това продължава няколко секунди и внася доста свежест в състезанията, защото така винаги сте нащрек, че дори и да водите колоната това само ви прави по-удобен за intimidation. И за това си има скилове между другото. Друга основна част от геймплея е the Tiger effect – така истинските автомобилни пилоти наричат възможността да предвидиш развоя на дадена ситуация преди тя да се е случила. Конкретно в Evo GT това е опция за връщане на времето, като най-близкият аналог, за който се сещам, е пясъчният кинжал в Prince of Persia. Само че тук тази опция е малко неудобна, защото след като сте го върнали назад, времето не се ускорява плавно, а направо ви хвърля в екшъна – сами разбирате, че да овладеете кола, ускорила от спряло положение до 150 км/ч за части от секундата, често е непосилна задача и просто повтаряте катастрофата...

Другата сингълплейър част на играта са т.нар. Challenges, в които са ви поставени разнообразни задачи, например да спечелиш състезание без да се блъснеш или без да излезеш от пътя. Успехът тук носи плюсове в Кариерата. Мулти също има, нооо... нека погледнем страшната истина в очите – играта е порт от конзола и така силно лъха на порт, че на моменти не се трае. Този факт ни се набива в очите отвсякъде – липсата на мишка в менютата, леко ръбатата и типично телевизионна графика, както и това че единствената опция за мулти е split-screan-ът. Играта очевидно е оптимизирана за разцъкване с волан и педали, в краен случай с конзолен контролен. Но това са подробности, не е като да не сме свикнали...

Като цяло една доста непретенциозна, но изненадващо забавна на моменти игра. Хубавите ѝ черти, като вкарването на нови геймплейни елементи в жанра "рейсинг", не са за пренебрегване и лично аз бих ви препоръчал да я пробвате. Това е само в случай, че успеете да се отделите от Most Wanted, разбира се :)

Пламен Димитров

Keepsake съвсем умишлено е създадена като един класически куест, който с абсолютно нищо не бива да излиза от рамките на очакваното в тази насока. При стартиране на играта първите асоциации, които събуди у мен, бяха определено с една доста стара и любима за мен поредица куестове – Легендата за Кирандия (почувствах се стара – надявам се не знаете от коя година е...) – магическа, тайнствена, приказна музика приглушено достига до вас като шепот през гъстите разлистени клони на дърветата. Цари спокойствие, думата „хармония" сякаш извира от всяко ручейче кристално бистра вода. И точно тук в най-зелената и най-красива част от гората, скрита от очите на случайни минувачи, гордо се издига академията Dragonvale със зашеметяващи размери и колосални статуи на дракони, впили поглед във всеки, дръзнал да пристъпи прага на готическата грамада.

Класически куест – дракони, магия, горички... enjoy

PC
XBox
PS2
GBA

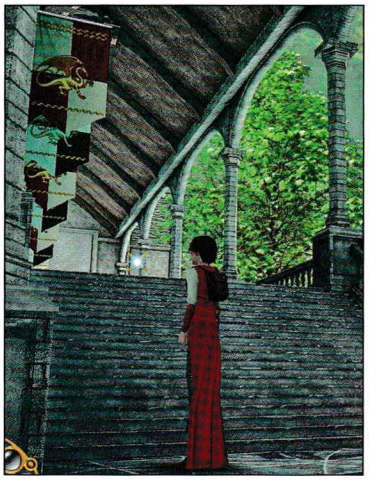
Keepsake

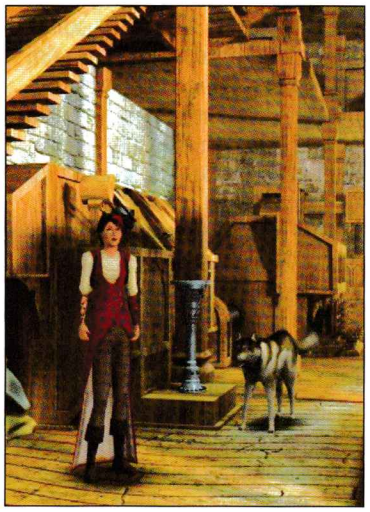
жанр: **Quest** | издател: **Lighthouse Interactive** | **www.wickedstudios.com/keepsake/** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | DVD: **1**

Първият учебен ден! Лидия (дори да не подозирате – това сте вие...) е поканена да усъвършенства своите умения като магьосник в академията (да, не само Хари Потър има подобни привилегии...). Тук ще се срещне със скъпа своя приятелка от детските си години, която вече е приета и ще ѝ помогне да се впише в обстановката. Но коварната светлина, която облива всичко, е загубила топлината си и обстановката не е това, което се очаква от нея. Академията е загубила гласовете си, душите, които я оживяват. Останали са само немите каменни свидетели. Преподавателите, студентите – няма ги.

Всичко наоколо сякаш кипи от живот и прелива в най-ярката палитра от цветове, но всъщност само празнота изпълва залите. Оттук вашата задача е да откриете какво се е случило и да направите нещо по въпроса...

И да – преувеличих малко.

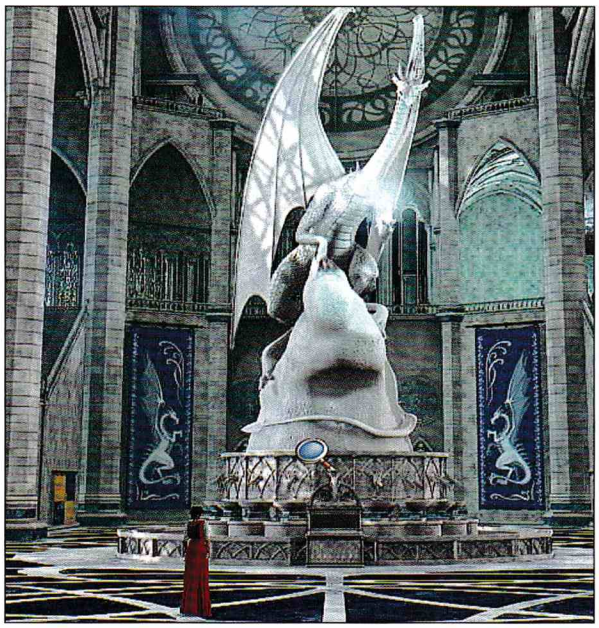


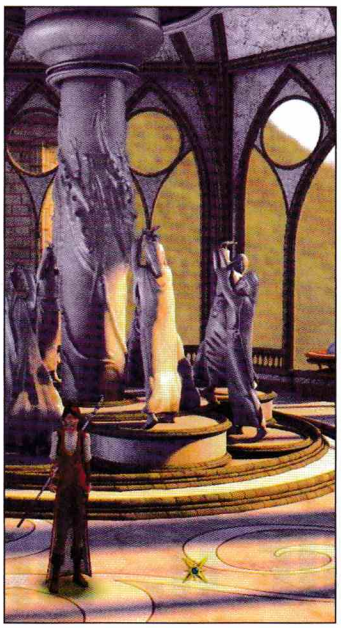


Няма да сте съвсем сами

Компания ще ви правят двама герои. Още в самото начало се срещате с мустакатия Муставио – търговец, който твърди, че бизнесът му върви просто невероятно и всеки, който търси нещо и

графика	
звук	
геймплей	
общо	5





дори още да не знае какво, разбира се, винаги ще го намери. Малко е странно, че играта стартира с негови обяснения по управлението и някакви общо взето ненужни инструкции, но още по-странно става, когато след 5 минути го срещате, този път в „истинското приключение" и тепърва започвате да се запознавате. Това обаче далеч не е най-причудливият факт за него. В момента, в който чуете гласа му, ще забравите всичко друго. Описван от някои като „most annoying voice ever", той е просто уникално дебилен и преливащ от истеричен ентусиазъм. Същата превъзбудена нотка присъства частично при цялото озвучаване на героите, но наистина никой не надминава Муставио. Тук е моментът да направим уточнението, че говоря за европейската версия на играта, издавана от Ligthhouse Interactive, защото The Adventure Company, които ще издадат US версията, обещават да поработят над озвучаването отново.

Вторият герой, когото всъщност не просто срещате, а и взимате със себе си по време на играта, е един вълк, когото освобождавате заключен зад малка вратичка. Това е Зак. Той, разбира се, също може да говори и при това успява даже да стане досаден, защото има непреодолимото желание да перифразира всяка своя реплика по няколко начина, което явно също е заразно и не го прави само той. Като цяло можело е да се вложи малко повече труд в диалозите, повече изразителност и по-добра актьорска игра, по-ограничен ентусиазъм при самото изговаряне и по-интригуващ и кратък начин на изразяване. Но да се върнем на вашия спътник. Зак твърди, че всъщност е дракон, който е бил трансфигуриран във вълк от студентите. Образът му се допълва и от неговия страх от височини и тъмно. А безкрайното му дрънкане по-скоро ви разкрива частички от историята, а не ви помага реално за играта. И, да, човек не може да се отърси от чувството, че вълкът не е никакъв дракон и крие нещо. Най-малкото поради неумело прикриваните от него самия факти, които уж случайно изпуска, но така че да нямате шанс да ги подминете...

Пъзелите в играта са разпръснати навсякъде. И в случая имате достъп до почти всички от самото начало на приключението, тъй като можете и да се разхождате почти навсякъде из академията. Подходът е малко странен. Явно

цели да ви даде свобода

а не да ви казва кое след кое да вършите, но като цяло малко повече насоченост не би била излишна, а и цялата идея със свободата в действията се губи, защото така или иначе има някои пъзели, за които е необходимо да сте решили други, а всъщност няма някаква конкретна логична връзка в реда, по който по принцип трябва да действате. Геймплеят предлага и hint- система, като доброто хрумване тук е, че ако я използвате, за да прескочите изцяло даден пъзел, решението не ви се показва и ако решите да преиграваате играта по-късно, можете да си мислите по загадката необезпокоявани.Трудността на играта е средно висока. Има и по-сложни пъзели, но нищо ужасно фрапиращо. Сред добрите идеи е това, че на моменти сте водени от странни видения, които получавате, свързани с вашата приятелка Celeste, и една

загадъчна кукла

която вие сте й подарили като малки. Куклата всъщност е и причината за заглавието на играта (нещо за спомен). Е, не че подобни неща не сме виждали, но винаги кефят...

Във визуално отношение играта е добра. Дизайнът радва с голяма детайлност на моменти и наистина много красиви водни повърхности. На някои от местата на открито можете да видите, че фонът е леко размазан и не чак толкова перфектен. Имаме комбинация от 3D анимирани герои и prerendered background. На моменти има и визуални неточности – устните не се движат при говор, не стъпвате правилно, когато изкачвате стълбище. Като идеи обаче самите места са много добре замислени. Има го точно това приказно усещане, което на много игри всъщност им липсва, макар и да е търсено. Имате например много готин вълнообразен паркет в академията и адски много изображения на дракони, които са супер разнообразни и красиви. Има много малки подробности, радващи окото.

Дали играта си струва? Да, но не питайте! След като я поиграете повечко, ще оцените, че е по-добре да не задавате никакви въпроси в близко бъдеще. Опасността отново да чуете в отговор гласа на Муставио ви дебне кротко зад ъгъла.

Лили Стоилова

Да си призная, за първи път виждам нещо подобно – интерактивна анимационна игра. Това е единственият начин, по който бих могъл да я определя. Представете си, че все едно сте си взели под наем от видеотеката "Цар Лъв", пускате го на доброто старо PC и изведнъж се оказва, че за да го изгледате, трябва да натискате стрелките в определен момент и посока, за да помогнете на Симба да преодолее опасностите пред него.

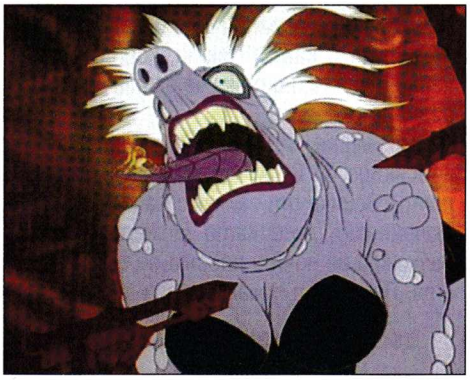
Играли ли сте някога на нещо подобно?

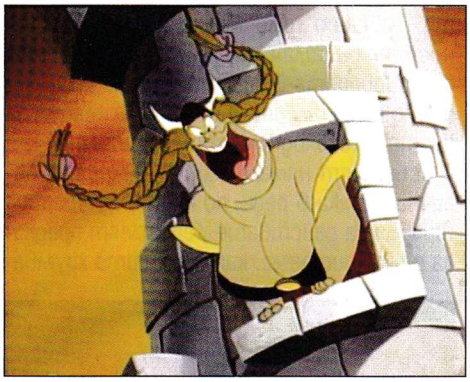
PC
XBox
PS2
GBA

Dragon's Lair II: Time Warp

Жанр: **Arcade** | издател: **Digital Leisure** | **www.digitalleisure.com** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | DVD: **1**

Или пък "екшън" бутона, за да фраснете една лапа в мутрата на чичо ви Скар. Ако не успеете или пък цъкнете грешното копче, филмчето се връща в началото на дадената сцена, докато не намерите правилното разрешение на проблема. Точно това се случи и на мен, когато стартирах издадената наново Dragon's Lair II – класика, излязла за първи път през 1991-ва година...





Девойка в опасност

Отново главната роля в това идиотско приключение ще бъде поверена на Дирк Сърцатов – дебилния и добродушен рицар с кокили вместо ходила и ръце, със стърчащ далеч пред тялото му нос и дразнещо пискливо гласче. Неговата изгора – дългокраката русокоска принцеса Дафне – отново се намира в опасност, защото злият маг Мордрок все още не е успял да преодолее сексуалните си влечения към нея. И тъй като побърканата й майка е готова на всичко, за да потроши точилката в главата на своя непохватен зет, защото не е съумял да я предпази, на Дирк не му остава нищо друго освен да си грабне парцалите, да си плюе на петите колкото се може по-бързо и да тресне вратата на дома си, преди купата с прясно сварена каша да се забие в кратуната му с един добре премерен удар от страна на истеризираната тъща. И разбира се – да спаси любовта на своя живот.

Приключение във времето

Общо взето ще се наложи да пропътувате през времето в едно особено напрегнато и забавно приключение. Ще се озовете в Страната на чудесата, където Дирк ще надене руса перука а ла Алиса и ще се бори с няколко тестета карти, ще отидете на гости на Адам и Ева в градината на Едем, ще се повъртите край пияното на изпадналия в творчески захлас Бетовен на фона на Симфония №5 и ще отскочите дори до Древен Египет, из който вървлува отряд злонамерени мумии. Цялата продължителност на играта/филмчето е точно десет минути. Междувременно обаче ще станете разногледи, докато се опитвате да видите коя точно част от екрана ще мигне и да се досетите кой е правилният клавиш от клавиатурата, който трябва да натиснете. Управлението е просто – стрелките за движение и Enter за размахване на меч. Оказа се обаче, че превъртането на Dragon's Lair II въобще не е детска игра. Добре че има опция "Watch", която ще ви позволи да изгледате цялото филмче, без да се налага да джиткате.

Out of date

Няма как да не отбележа, че дори и да пуснете тази игра на телевизионното си DVD устройство, пак ще й се насладите. Стига то да има дистанционно управление. Така че може просто от чисто любопитство да хвърлите едно око на Dragon's Lair II. Но каквото и да си говорим, тези забавления очевидно отдавна са излезли извън мода. В най-лошия случай ще изгледате едно кратко и забавно анимационно филмче, разположено на четиригигабайтово DVD, от създателя на "Земята преди време", "Всички кучета отиват в рая", "Анастасия" и "Титан".

Владимир Тодоров

графика	
звук	
геймплей	
3 общо	

WCG 2006 Национални Квалификации-България

WCG 2006 България - полуфинал

Централното събитие от националните квалификации за WCG 2006 – България тази година е националният полуфинал, който ще се проведе от 12 до 14 май 2006 г. в Националния исторически музей – гр. София.

В полуфинала ще се състезават победителите от националните off-line квалификации. В програмата са планирани разнообразни мероприятия като: графити фест и изложба, дигитален фото конкурс, дигитален видео конкурс, демонстрации на екстремни спортове – скейт шоу, музикални изпълнения, модно ревю и др. За участниците в състезанията и конкурсите са предвидени награди от спонсорите. Тази година наградният фонд, осигурен от спонсорите на националните квалификации за WCG 2006 – България, възлиза на над $ 20 000. Специални гости на събитието ще бъдат Президентът на Република България Георги Първанов, който е и патрон на WCG 2006 – България, и посланикът на Република Корея Чонг Дже-сик.

След това събитие националните квалификации ще преминат online. Новини около развитието на квалификациите ще се публикуват на официалната страница на турнира www.worldcyberleague.net.

Българската федерация по електронен спорт съвместно с БДЖ осигури безплатен превоз за полуфинала на националните квалификации за Световните киберигри 2006 – България за състезатели и фенове, които не са от София. Те ще могат да пътуват до столицата със специален WCG 2006 – България вагон. Информация за разписанието ще намерите 10 дни преди полуфинала на www.worldcyberleague.net.

BG/05/B/F/PP-166040

Education and Culture

Leonardo da Vinci
Pilot projects

E-sport trainer

Проектът за създаване на професията "Треньор по електронен спорт", финансиран от програма "Леонардо" на ЕС, успешно приближава края на първата си фаза, в която се определят основните насоки за подготовка на тези специалисти и компетенциите, които би трябвало да притежават. Подготвя се и документацията, с която европейските правителства ще легализират възможността за професионална реализация на геймърите.

По време на националните финали на WCG 2006 – България ще се проведе международна конференция по въпросите на новата професия, в която освен партньорите по проекта участие ще вземат гости от Република Корея, представители на президентската институция и правителството на България. Повече подробности може да намерите на официалния ни сайт: www.esporttrainer.net.

Електронен спорт

World Cyber League – нов поглед

RILA SOLUTIONS

WCL WORLD CYBER LEAGUE

Българската федерация по електронен спорт, съвместно с "Рила Солюшънс" ЕАД, работят по създаването на младежки портал, който да улесни решаването на пипкавите „административни" въпроси, възникващи покрай всяко PC състезание. Новият софтуер улеснява значително процеса по записване, схемата на играта, отчитането на резултатите, стартирането на сървър, записът на демо от игрите, персоналните статистики за всеки регистриран потребител.

Постиженията на геймърите, записани в сайта, ще бъдат база за излъчването на "dream-team" сред електронните спортисти на планетарно равнище, иначе казано – "Who's the best of the best". В него, екипи и всеки отделен човек ще бъдат представени според успехите си от цялата година. Схемата ще помогне и на техните мениджъри, за да могат най-добре да презентират своите играчи при търсенето на спонсори. Единната система ще бъде в услуга на всеки и ще приближи киберспортове до тяхната заслужена позиция сред признатите в световен мащаб състезателни дисциплини.

Самият сайт дава възможност за регистрация на играчи, отбори и кланове, както и за персонални настройки към всеки потребител (треньор, капитан, член на отбор/клан, самостоятелен играч). В портала има статистики, модули за различни състезания, раздел Management, даващ инфо за създаване и управление на турнири, отбори и кланове, трансфери на играчи и всичко, което да помогне на състезателя и неговия team по пътя им към победата.

Създателите на портала планират след неговото популяризиране да бъдат реализирани различни виртуални курсове и училища, които да са насочени към интелектуалното и професионално развитие на младите хора, както и да дадат реален шанс за професионална реализация и на тези в неравностойно положение.

За подробности вижте официалния сайт: www.worldcyberleague.net.

страницата подготви Ваня Димитрова, Българска федерация по електронен спорт

Националните Квалификации за WCG 2006 – България се осъществяват с помощта на:

ЕВРОКОМ кабел | PLES | БМС | PERSY

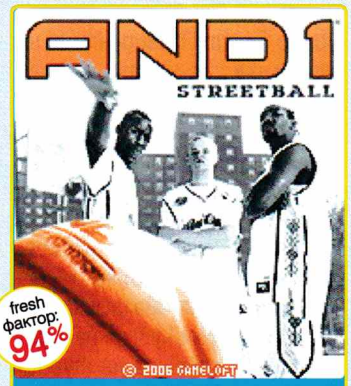
GAME.BG
изпрати sms на номер
2260
мтел и глобул

ти поръчваш GAME.BG пакет
какво е game.bg пакет?
- поръчваш продукт и го изтегляш
- като бонус можеш да изтегляш два безплатни продукта
поръчалите най много пакети през месеца могат да изтеглят още един безплатен продукт
1 пакет = 2 sms

Freestyle Moto-X II
код: 518460

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 59

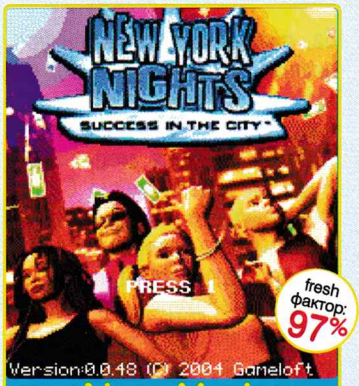
Да караш кола е лесно. Газ, спирачка, бърз рефлекс и остър ум, докато влизаш в завоя с тази гигантска скорост. Пробвай се с мотори, като си толкова отворен. Защото няма ламарина, която да се огъне преди гръдния кош, а всичко се крепи само на майсторлъка ти. Не си ли опитвал? Freestyle Moto-X II си позволява да наваксаш в домашни условия каквото, което и както си поискаш в този вид забавление с бензинов дъх. По-специално тук ще бъдат разгледани под внимание възможностите за фрийстайл боравене с байка. Ще имате опцията да се търкаляте по различни терени, да преодоляваате различни препятствия (направи предно салто, айде сега задно салто; пробвай да не се катурнеш на тоя хълм и т.н.), както и да разберете, че в тоя спорт си личи на кого колко му е здрава главата. Действието се развива линеарно – преодоляваш мисия, получаваш достъп до следващата. Занимателно и шарено, като се изисква поне час, за да свикнете с клавишите и как точно да балансирате между вдигната предна гума без да се обърнете. Когато се засилите и наберете ускорение, ще можете да изпитате и различни каскади – Tsunami (натискате бутона 7), Grizzly (натискате клавиша 3, докато ускорявате). Има и още – открийте ги. Гарантирано забавно е.



And 1 Streetball
код: 518461

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 59

Стига с тоя футбол. Време е да плюете в ръцете си и да покажете, че можете. And 1 Streetball е баскетболен симулатор, който няма да ви остави безразлични. Говорим не за обикновени мачове, а за онези най-сладки улични битки, в които важен е кефът и удоволствието, а мотивацията е усмивката и среща на кафе с Мария от съседния блок. Стрийтболът се завръща със слънчевите лъчи и покачването на температурите над 20 градуса. С And 1 Streetball можете да загрявате и тренирате движения, докато вечер си почивате от дневните битки или просто да разцъквате с лявата ръка, докато заздравее изскочилия от ставата палец на дясната след тежък сблъсък с баскетболната топка. Избирате своите състезатели, излизате на терена и подобният трябва да победи. Играете по двойки, като And 1 Streetball е най-добрият начин да разберете какво означава екипна работа. Графично играта силно напомня на най-доброто от компютърните баскетболни симулатори от преди десет години. Ще рече – пълноцветност, първи наченки на детайлност в мутрите на играчите, гъвкавост и красота. Перфектно пролетно забавление за всички баскетболни фенове. Ако не сте баскетболни фенове – не ви е срам, ако не станете след половин час с And 1 Streetball...



New York Nights
код: 518463

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 59

Това е историята за устремения пич от Сусурлево, който е дошъл в големия град София и благодарение на природната си надареност и величествен чар успява да пробие във високото общество, където се чувства щастлив и значим. New York Nights е за момчето от Алабама, което отива в Ню Йорк и започва един нов и пълен с предизвикателства живот. Мама ви е дала кинти за 40 дни наем, през които трябва да стъпите на краката си, да си намерите работа и да се запознаете с много-много нюйоркчани. Животът в „Голямата ябълка" е интересен за разлика от този в Алабама. Можете да се къпете, да си миете зъбите, да ходите на кино, на кафе, да си купувате дрехи, да посетите фризьор или козметик, както и просто да побъбрите по обществено значими теми с някого. За всичко трябват и кинти обаче, поради което освен забавление ще трябва да изпитате чувството за отговорност, типично и за всеки жител на Ню Йорк, докато мете улиците, продава салам или кара автобус. New York Nights е страхотна – изключително разнообразна, интересна и весела. Спокойно можем да я наречем мобилният The Sims. Една гигантска и шарена симулация на реалността с ясен избор – или успяваш, или си ходиш обратно в Сусурлево, пардон, Алабама.

Shaun of the Dead
код: 518462

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 59

Хорър жанрът определено е във възход. Shaun of the Dead е поредният пример за успешен пренос на велик филмов сценарий към екрана на мобилния телефон. Говорим си отново за зомбита, немъртви и много много кръв. Вашата цел е да избиете колкото можете по-бързо появяващите се върху екрана гадове, като във всяко следващо ниво разполагате с различно оръжие. Добре е да отнесете главата на зомбито, преди да е достигнало вас или някой от вашите приятели (които почват тревожно да мигат в долния край на екрана, като ги захапе някое немъртво). За целта трябва да запазите хладнокръвие и да приложите механизма на играта – първо центрираш мерника и после разпердушинваш тиквата. Човекоядните трупове се появяват на различни места и абсолютно на случаен принцип.

Ако сте играли Moorhuhn Jagd (забавна игрица за отстрелване на кокошки), не би следвало да имате никакви проблеми да свикнете с механизма на действие. Ако не сте, след изиграването на Shaun of the Dead със сигурност ще си потърсите и нея, за да се накефите на звука от хвърчаща перушина. Концентрирайте се засега обаче върху зомбитата. Трябва много да се постараете преди те да се преселят найсетне в един по-добър свят завинаги...

GAME.BG

изпрати sms на номер **2260**

мтел и глобул

ти поръчваш GAME.BG пакет

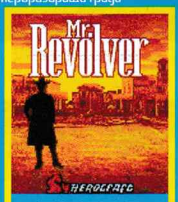
какво е game.bg пакет?
- поръчваш продукт и го изтегляш
- като бонус можеш да изтегляш два безплатни продукта
- поръчалите най-много пакети през месеца могат да изтеглят още един безплатен продукт

1 пакет = 2 sms

нови

приключенски

ти си прочутия шериф - уаят ерп. с помощта на двама мексикански и ще трябва да се справиш с набезите на банда тероризираща града



518789

играй сам или в мрежа

трябва да е активиран bluetooth устройството

even strokes

начертай повече блокчета от опонента си, за да победиш!

518790

tennis smash

припомни си колко забавен и приятен е този спорт! ако си фен изиграй безброй сетове заедно с приятели

518791

играй билярд със сексi момичета

518792 | 518793 | 518794 | 518795 | 518796

имаш тайна мисия

нов забавен тетрис

разполагаш с 5 шашки, и една цел ... да взриваваш!

забавната котка

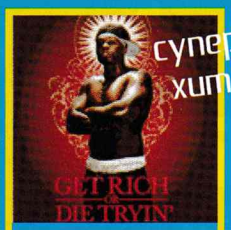
разгромите нашистите

518797 | 518798 | 518799

стани милионер в играните зали

кинг конг

50 cent get rich or die tryin'



супер хит

518807

удърна доза mon JAVA

rainbow six lockdown

назрява глобален световен конфликт. америка е подложена на петролно ембарго, а терористи атакуват американските граждани

518808

splinter cell

сам фишър отново поема на мисия с която никой друг не би могъл да се справи

518809

prince of persia

518810 | 518811

принцът трябва да спожи край на кървавата война и да възстанови мира и справедливостта по земите си.

ново

събитията на човечеството е в твои ръце. унищожи извънземните агресори.

518800

бори се с кръвожадни убийци

518801

спаси се от дракула

518802

войната на световете започна

518803

фреди крюгер се връща в съня ти

518804

улови повече риба

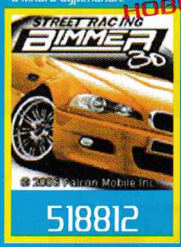
518805

супер чудовищно приключение

518806

състезания

страхотно 3D състезание за твоя мобилен телефон! коли с нитро системи, два състезателни режима и много адреналин!



518812

racing Asphalt екстремни състезания

518813

усети тръпка от високите скорости

518814

страхотно рали

518815

дай газ до дупка

518816

супер Grand Prix

518817

екстремен LOTUS

518818

Lotus Challenge

518819

3D състезание

518820

супер хит

още по-яки коли, писти и маики

518821

еротични

оближи това . . .

любовта е страстна, когато е опасна

518837

DIAMOND Star

невероятни еротични снимки на сексi маиката, с възможност за промяна на размерите на снимките и начина им на показване

518822

разкрий готината маика

518823

супер готин strip покер

518824

сексi маика

518825

момиче на повикване

518826

сексi solitare

518827

женски страсти

518828

горещи жени ще приковат вниманието ми! те ще направят всичко възможно, за да загубиш играта на покер!

518829

сексi пози

518830

готин покер

518831

играй покер, сексi изненади

518832

горещи момичета

518833

тетрис със сексi пози

518834

сексi покер

518835

супер камасутра

518836

забавни

Pigi

запознай се с новия си домашен мобилен любимец- прасчо! грижи се за него и той ще ти се отблагодари

518838

solitare

518839

хвърляй камъчета във водата

518840

шест страхотни мини игри

518841

застреляй врановете

518842

помогни на мистър Тед

518843

приключение с духчета

518844

супер solitaire

518845

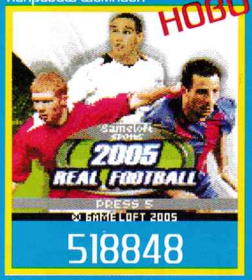
трябва да построиш цирк

518846

спаси света на сънищата

518847

имаш възможност да ръководиш един от 16 национални отбора и да го направиш шампион



518848

аркаден пъзел

518849

невероятно забавен пъзел

518850

покер мания, избери опонент

518851

маниашки шах

518852

за феновете на голфа

518853

супер 3D билярд

518854

играй супер покер

518855

спортни и логически

ти си професионален скейтбордист. спечели овациите на публиката и уважението на противниците.

518856

забавен pinball

518857

разбий стената от тухлички

518858

най-голямото футболно събитие

518859

табла

518860

каскади с колело

518861

EA SPORTS FIFA Football 2005MIE

518862

играй голф, за да спечелиш купата

518863

football manager 2006

518864

филмови

The Crow

гаранът връща душата ти обратно, за да отмъстиш за стореното зло

518865

Ридик - ще успее ли да се измъкне

518866

the fast and the furious 3d

518867

пинко розовата пантера

518868

помогни на гарфилд

518869

петък 13-ти

518870

мумията

518871

открий откраднатите бойни глави

518872

wallace и gromit нови приключения

518873

робокоп е половин човек, половин машина, но изцяло чинге

518874

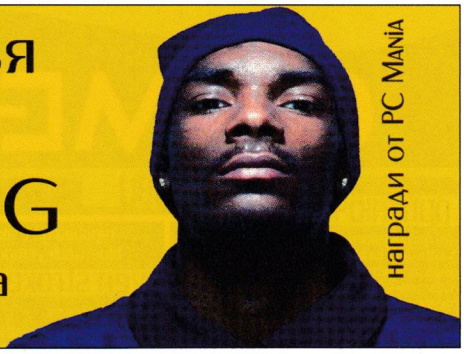
как да поръчам?

пример за поръчка:

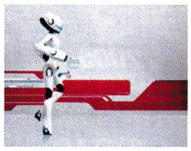
65160N Option Clear 2260 Send

Услугата и съдържанието се предоставят от М Телеком ООД. За информация и при проблеми, изпрати e-mail на info@fresh.bg като укажеш номера на мобилния ти телефон. За да получиш поръчаните продукти обикновено е необходимо да имаш активиран WAP и съответни настройки от мобилния ти оператор, иначе е възможно продукта да не може да бъде доставен. За да провериш дали можеш да получиш даден продукт на твоя GSM преди да поръчаш, зареди wap.fresh.bg през мобилния си телефон (wap browser) и въведи кода на продукта от рекламата. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, true tone, еротични цветни картинки или анимации, видеоклип или тема, получава TOP продукт абонамент и в продължение на 3 седмици ще бъде информиран за най-добрия продукт на седмицата. Абонаментът се активира чрез потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS със съдържание STOP и името на абонамента на номер 2250. За изпълняването на поръчката и получаването на абонамента са необходими 2 SMS-а. Изпращането на 1 SMS на номера 2260 и 2225 струва 2 лева без ДДС, изпращането на 1 SMS на номер 2250 струва 0,50 лева без ДДС. Поръчване на продукт чрез обаждането от стационарен телефон на номер 0900 40 400 струва 1,50 лева без ДДС на минута и не активира TOP продукт абонамент. Разходите за пренос на данни чрез WAP или GPRS са за сметка на клиента и се заплащат директно на мобилния оператор. Пълните Общи Условия за ползване на услугата могат да се намерят на http://www.fresh.bg/agr а поддържаните модели телефони на http://www.fresh.bg/gsms.

club DOUBLE VISION представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа



M SAT



СЪБОТА 16:45

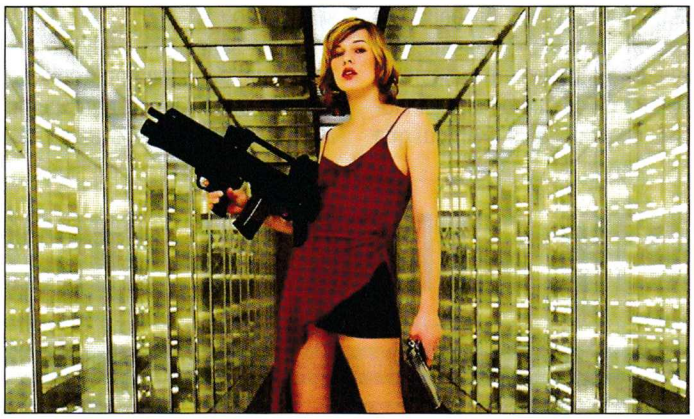
PRO_FILE@ABV.BG

Ново MMORPG на Square Enix за PlayStation3 и Windows Vista

Екипът на Final Fantasy XI Online очевидно е доста зает напоследък. Освен че току-що приключиха работата по Treasures of Aht Urhgan, първия експанжън за FF XI Online, Square Enix обявиха, че работят и по паралелен проект. Очевидно става въпрос за неназована MMORPG игра за PlayStation3 и Windows Vista. Продуцентът на Final Fantasy XI Online, Хиромичи Танака, уточнил обаче, че играта едва ли ще е готова за PS3 премиерата през ноември тази година. Танака вметнал също, че не е изключено да се появи и PSP версия на Final Fantasy XI Online, макар и с орязани опции.

Задава се нов Res Evil филм

Снимките започват следващия месец в Мексико, след промяна в първоначалните планове за снимачни площадки в Австралия. Променено беше и подзаглавието на филма от първоначалното "Afterlife" на "Extinction". Актьорският екип не блести със супер актуални звезди, но все пак Мила Йовович се завръща в главната роля. Далеч по-интересни са имената на сценариста и режисьора на новия проект. Става въпрос съответно за Пол Андерсън (режисьор на първия Res Evil филм и сценарист/продуцент на втория), автор на сценария, и Ръсел Мълкахи, известен най-вече като режисьор на първия „Шотландски боец". Все още не се споменава дата за евентуалната премиера, но пък вече се планира следващ, четвърти филм със същата марка.



Final Fantasy XI Online чупи нови рекорди

FF XI Online се превърна в първата MMO игра за Xbox360! Освен оригинално копие от играта и Xbox Live Silver membership, всеки желаещ трябва да се снабди и с кредитна карта, от която да плати 12,95 долара месечна такса плюс 1 долар за всеки нов герой. Заглавието на Square Enix отбеляза едновременно с това и друг рекорд – едновременна премиера за цели три формата. Паралелно с Xbox 360 версията на своя онлайн старт направиха и PS2 и PC изданията на Final Fantasy XI Online. Освен това играта стартира паралелно в Япония, Европа и Северна Америка, което също е повече от впечатляващо постижение.

Филм по Getting Up: Contents Under Pressure

MTV Films са твърдо решени да превърнат вдъхновената от Марк Еко игра в пълнометражен филм. Все още не са ясни имената нито на евентуалния режисьор, нито на някой от актьорите. За момента информацията за проекта се изчерпва с имената на сценаристите – Шон О'Кийфи и Уил Стейпълс. Шон и Уил все още не са се видели в надписите на някоя голяма холувидска „лента", но затова пък в момента работят паралелно и са написали сценариите за два интригуващи нови филма - The Northmen на Рени Харлин (стартира по някое време тази година) и King Tut на Роланд Емерик с премиера, запланувана за 2007-ма.

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

РЕЙТИНГ 95/100

издател: **Konami** | създател: **Kojima Productions** | жанр: **3rd person action**

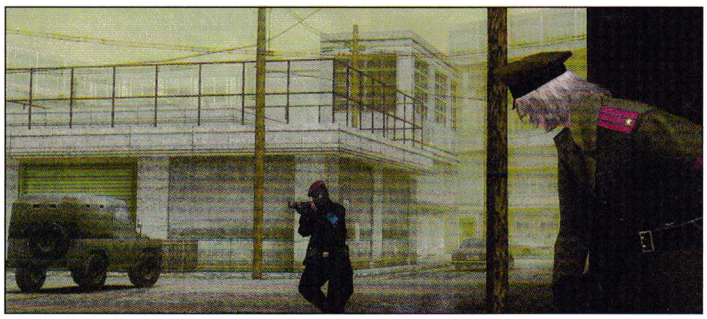
Разбира се, че не се чудя дали знаете какво е MGS3: Snake Eater. Въпросът е по-скоро дали знаете какво е MGS3: Subsistence (в превод – "от първа необходимост"). Очевидно това е специално издание на играта, която най-вероятно вече сте превъртели, може би дори повече от веднъж. В обичайните случаи "специално издание" трябва да се чете като "много ни се иска да си платиш два пъти за едно и също нещо". Metal Gear Solid обаче не е "просто игра". Затова и Subsistence не е "просто специално издание". Смятам да приложа само няколко от ключовите доказателства за това, защото за пълния списък просто няма да ми стигне мястото.

Нека започнем с изцяло новата за поредицата (почти) стандартна камера от трето лице. Очевидно това няма как да мине за оригинално хрумване. Но ефектът е поразителен! Сякаш играеш изцяло нова игра, или по-скоро – изцяло нов Snake Eater. Трудно е да се каже защо точно – определено не е просто заради по-голямата свобода. Знам само, че това отваря – като че ли – изцяло нова врата за поредицата.

Втората "бомбастична" новост в Subsistence е включването на мултиплейър. Знаете, че напоследък всеки се опитва да добави нещо подобно в игрите си, включително в игри с гледна точка от трето лице. Но мултиплейър (и по-скоро – онлайн мултиплейър, за да сме точни) в Metal Gear Solid??! Отново няма да ви хвърлям прах в очите – не съм се скъсал да играя Subsistence в Интернет. Вместо това се разрових здраво за отзиви от хора, които са играли, при това доста. Всеобщото мнение е, че мултиплейърът в новото издание на MGS3 "мачка 'ора", както обича да казва един приятел. Така и не открих дори един сериозен упрек към това ново завоевание на безспорно лудия и безспорно гениален Хидео Коджима. Подминавам набързо "стандартните" режими от сорта на "deathmatch" и "capture the flag". Далеч по-интересна явно е онази част от играта, в която един от участниците поема ролята на самия Снейк, а останалите – тази на прословутите "гардове" (плюс командосите от специалните подразделения, познати от предишните издания), които трябва да го обезвредят. Преимуществото на "Снейк" са повечето от добре познатите му трикове (да – включително този с криенето в кашон) плюс камуфлажните униформи, а това на гардовете – тяхната многочисленост.

И накрая, но не и последна по важност – Subsistence предлага една „екстра", която без съмнение ще сгрее сърцата на истинските MGS фенове. Освен всичко споменато до момента, изданието включва – внимание! – пълните версии на Metal Gear и Metal Gear 2: Solid Snake, издадени първоначално само за MSX (игрална конзола, продавана единствено на японския пазар). По-късно Metal Gear все пак излиза и в Щатите като NES заглавие, но вторият Metal Gear можеше да бъде изигран до момента само MSX, конзола, дълбоко непозната на геймърите извън Япония.

Както вече споменах, това са само три от множеството изненади, които ви готви Subsistence. Дали това е достатъчно? Що за глупав въпрос?!



FUN4GSM
БЪЛГАРСКИЯТ GSM ПОРТАЛ

УДОВОЛСТВИЕ ЗА ВАС И ВАШИЯ GSM

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 С КОДА НА КАРТИНКАТА, REAL TONE, ПОЛИФОННИЧНА МЕЛОДИЯ или JAVA ИГРА

ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

EG16153	EG49471	EG63319	EG64907	EG85022	EG10267	EG32099	EG29124	EG69580	EG74254
EG10782	EG83574	EG62108	EG37866	EG99334	EG33177	EG93649	EG89438	EG95832	EG78820
EG10752	EG73296	EG70644	EG28074	EG66613	EG78382	EG80121	EG25977	EG53022	EG79803
EG82493	EG19725	EG86055	EG61699	EG50123	EG33171	EG51764	EG99215	EG50374	EG77650
EG42381	EG40265	EG30158	EG38926	EG56223	EG58881	EG92106	EG89341	EG74380	EG17351
EG78945	EG87838	EG67298	EG16365	EG77768	EG23587	EG75933	EG76796	EG88644	EG16107
EG75008	EG29453	EG84638	EG40845	EG89237	EG52895	EG52895	EG89543	EG81758	EG43185
EG82623	EG23370	EG69969	EG96875	EG57729	EG96577	EG69901	EG34008	EG66493	EG45669
EG40358	EG96736	EG99280	EG87103	EG82651	EG67150	EG60209	EG56569	EG73376	EG84017
EG94467	EG81249	EG59869	EG58838	EG59112	EG59391	EG49251	EG89673	EG36030	EG88374
EG50149	EG50284	EG98482	EG70617	EG99727	EG98689	EG16293	EG21051	EG71031	EG68416
EG83319	EG83239	EG60807	EG66489	EG90743	EG67686	EG56389	EG97823	EG93126	EG96455
					EG36950	EG21613	EG80719	EG21577	EG76077

gameloft

JAVA GAMES

EG95718	EG16732	EG78367	EG24172	EG95718	EG66833	EG45525	EG59420	EG81312	EG96121
EG64533	EG85088	EG54483	EG30194	EG86634	EG66991	EG23728	EG55978	EG55201	EG57044
EG51226	EG74953	EG85902	EG43811	EG24028	EG24636	EG99052	EG69866	EG26609	EG11297
EG91068	EG44835	EG58032	EG11029	EG13660	EG15039	EG78499	EG86550	EG70950	EG91345
EG81186	EG76308	EG40688	EG27494	EG86762	EG56861	EG63773	EG65973	EG80849	EG27756

За да изтеглите JAVA игра, трябва да изпратите два SMS- а на номер 1819 на цена от 2 лв. без ДДС.
За да се уверите дали Вашият телефон поддържа играта, която сте си избрали, Моля посетете: www.fun4gsm.com

REALTONES

EG30610	Yes
EG24567	Incoming
EG78481	Ui Se Vre Tre Perverzie
EG68899	Mamas Mias Muchas Perverzas
EG90791	Твойта Мама Насрана
EG18098	Пу Деба Ко Става
EG64097	Деба Мама Му
EG69864	В Тая Кръчма
EG46024	Ти Ми Галеше Косите
EG33046	Когато Плачеш Запалвай Си Цигара
EG93991	Градил Илия Килия
EG69296	Червено Вино Снощи Пих
EG52145	Ставай, закъсняваш
EG70786	Ставай
EG63948	Миличък, време е
EG52487	Време е за ставане
EG71871	Спи бе, кво ти пука
EG11900	Имате среща
EG32769	Айде, вдигай бе
EG42118	Охрана в готовност
EG13013	Бат бойко е казвай
EG72820	Оперативен дежурен вика 1
EG26988	Внимавай батка, може и да е ченге
EG99777	Сега само ще звъня
EG85476	Броя до 4
EG33541	Зацапал свещите
EG58630	Мини в дясно
EG74970	Карти и билети, моля
EG64663	Котка
EG98845	Лъв
EG88972	Вълк
EG79311	Овца
EG63736	Куче
EG11122	Крава
EG30654	Въртолет
EG78728	Самолет
EG86316	Изстрел
EG29619	Морзова азбука
EG69096	Автомат - Стрелба
EG82401	Като говориш
EG46885	Предавам се
EG15021	Абе тя мене
EG24142	Защо ще ме прави
EG81855	Amgul-My priceless
EG80653	Гоше, то музика, музика
EG72149	Дами Канят - Ти знаеш ли, че...
EG42702	Лошо, Седларов
EG51990	Ся ше видиш ти, кон боб яде ли
EG34888	Кой купи жабата?

ЗА ДА ПОЛУЧИШ REALTONES Е НЕОБХОДИМА ТВОЯТ ТЕЛЕФОН ДА ПОДДЪРЖА НЯКОЙ ОТ ИЗБРОЕНИТЕ ФОРМАТИ Mp3, AMR, AWB или WAV.

ПОЛИФОНИЧНИ МЕЛОДИИ

EG238	Pachanga	Loco
EG839	Sean Paul	We Be Burning
EG97	Rihanna	Pon De Replay
EG441	Juanes	La Camisa Negra
EG971	Girls Aloud	See The Day
EG8	Arash Ft Helena	Arash
EG200	Morandi	Love Me
EG785	Shakira	Don t Bother
EG475	The Black Eyed Peas	My Humps
EG997	Tatu	All about us
EG396	Tarkan	Simarik
EG842	Sugababes	Push The Button
EG82	Robbie Williams	Trippin
EG299	Rob Thomas	This Is How A Heart Breaks
EG615	Pharrell Williams	Pharrell Williams Ft Gwen
	Ft Gwen Stefani	Can I Have It Like That
EG176	Madonna	Hung Up
EG328	Jamiroquai	Give Hate A Chance
EG605	Destinys Child	Destinys Child - Girl
EG203	Depeche Mode	Precious
EG779	Crystal Method	Keep Hope Alive
EG221	Craig David	I Dont Love You No More
EG722	Bob Marley	No Woman No Cry
EG473	Светльо От Хиподил	Let Me да те Love You
EG227	Сантра ft. Кристо	Аз и Ти
EG619	Деси Тенекеджиева ft. Миро	Когато всичко свърши
EG806	Нина Николина	Със затворени очи
EG35	Mary Boys Band	Булевард на любовта
EG795	Дони И Нети	Този филм
EG117	Братя Аргирови	И замирисва на море
EG61	Бичето	Идем
EG268	Белослава	Искам те
EG963	Авеню	Бягство
EG137	Анимационерите	Плюс
EG166	Ахат	Черната овца
EG801	100кила	Ритъм басов
EG523	Атлас	Кукла
EG880	Robbie Williams	Misunderstood
EG611	Mariah Carey	Shake It OMB
EG489	Jennifer Lopez Ft Fat Joe	Hold You Down
EG555	James Blunt	You're Beautiful
EG850	Gwen Stefani	Hollaback Girl
EG629	Britney Spears	Someday
EG86	Backstreet Boys	Just Want You To Know
EG900	Arash	Tike Tike Kardi
EG686	Faithless	Insomnia 2005
EG403	Shakira y Alejandro Sanz	La tortura
EG193	Craig David	All The Way
EG901	Coldplay	The Speed Of Sound
EG531	Usher - Caught Up	Caught Up
EG681	The Black Eyed Peas	Don't Phunk With My Heart
EG163	Natalie Imbruglia	Shiver
EG800	Backstreet Boys	Incomplete
EG989	Axel F	Crazy Frog
EG778	Rob Thomas	Lonely No More
EG20	Moby	Lift me up
EG46	Kylie Minogue	I Believe In You
EG362	Helena Paparizou	My Number One
EG885	Gwen Stefani ft Eve	Rich Girl
EG372	Daddy Yankee	La Gasolina
EG952	Chemical Brothers Feat Q Tip	Galvanize
EG56	Akon	Lonely

ИЗПРАТИ НА ПРИЯТЕЛ -
СЛЕД КОДА НА ИЗБРАНАТА ПОРЪЧКА ДОБАВЕТЕ ИНТЕРВАЛ И НОМЕРА, НА КОЙТО ЖЕЛАЕТЕ ДА Я ИЗПРАТИТЕ.

ЗА ДА ПОЛУЧИШ КАРТИНКА ИЛИ ПОЛИФОНИЧНА МЕЛОДИЯ Е НЕОБХОДИМО ДА ИМАШ АКТИВНА WAP УСЛУГА КЪМ СЪОТВЕТНИЯ МОБИЛЕН ОПЕРАТОР, КАКТО И ТЕЛЕФОНЪТ ТИ ДА ПОДДЪРЖА ПОЛИФОНИЧНИ МЕЛОДИИ И ЦВЕТНИ КАРТИНКИ. (ЦЕНА НА 1 SMS 2 лв. БЕЗ ДДС) SUPPORT@FUN4GSM.COM

WWW.FUN4GSM.COM

TOURIST TROPHY

РЕЙТИНГ 80/100

издател: **Sony** | създател: **Polyphony Digital** | жанр: **Motorbike simulator**

Дори името Polyphony Digital да не ви звучи познато, сигурен съм, че вълшебните думички „Gran Turismo" със сигурност ви казват доста. Да, точно така – авторите на GT решиха да опитат късмета си и с друга поредица, този път посветена на състезателните мотори.

Добре, кое е първото нещо, което ви хрумва, когато се сетите за Gran Turismo? При мен поне това е общият брой на автомобилите в кое да е от изданията на поредицата. Просто преднината на GT пред конкурентите в жанра е абсолютно смазваща. Логично е тогава да очакваме нещо такова и от Tourist Trophy, нали? Е, пистовите мотори в тази игра не са чак 500, но как ви звучи тогава 120? Все още доста впечатляващо, нали! Естествено, огромна част от тях носят марката на японски производители – Honda, Suzuki, Yamaha и прочее. Но така стоят и неща в реалния живот и прословутото Moto GP. Но в същото време не липсват и европейски производители като BMW, Ducati и Triumph. Далеч по-интересното е, че въпреки неизбежната външна прилика (все пак това не са автомобили), всеки от тези мотоциклети създава коренно различно усещане на пистата. В края на краищата, какво друго да очакваме от царете на физичната симулация Polyphony Digital? Двигателите покриват целия масово познат диапазон, като се почне от скромните 125-кубикови модели и се стигне до 1000-кубиковите зверове.

Колкото до пистите, общият им брой е над 30. Те са „заети" почти изцяло от света на Gran Turismo, което си има и добрите и лошите страни. Добрите са, че ще карате по до болка познати маршрути, които познавате от първия до последния завой. Лошите страни са... че ще карате по до болка познати маршрути! Отново опираме до ситуацията с полупълната, или полупразната чаша – т.е. зависи от това дали в момента се чувствате оптимисти или песимисти.

От гледна точка на геймплея моделът отново е доста сходен с този на GT. Tourist Trophy предлага два основни режима – Arcade и Career. Идеята в аркейд е очевидната – да ви се даде шанса да опитате играта набързо, без да се борите с допълнителните елементи. Колкото до Career, всичко започва с добре познатите ви лицензи. За разлика от GT обаче, покриването лицензите е далеч по-лесна задача. Като цяло, ключовата разлика между геймплей механиките на Gran Turismo и Tourist Trophy се свежда до парите. В TT просто няма пари. Вместо това новите мотори се печелят като награда за справянето с някое от десетките различни предизвикателства. Повечето от тях са адски прости (но не и адски лесни) цели, като например да успеете да изпреварите даден съперник на старта и след това да успеете да задържите преднината си за определено време.

Като цяло Tourist Trophy е едно от най-впечатляващите дебютни издания на определена поредица (защото съм убеден, че продължение ще има) през последните години. Геймплеят като че ли има нужда някои допълнителни, оригинални идеи, които със сигурност ще хрумнат на Polyphony Digital за времето до излизането на следващото издание. Но дори в тоя си вид Tourist Trophy е игра, която категорично не трябва да бъде подминавана с лека ръка.

KINGDOM HEARTS 2

РЕЙТИНГ **89**/100

издател: **Square Enix** | създател: **Square Enix** | жанр: **Action RPG**

Вярвате или не, от първия Kingdom Hearts се продадоха повече от 5 милиона копия в цял свят, близо два и половина милиона от които – само в Щатите. Не че играта беше лоша. Не. Но чак пък толкова добра, че да продаде милиони копия? Магическата думичка в проекта безспорно беше „Disney". Аз лично не се сещам за друга игра, събрала в себе си такъв зашеметяващ (едновременно като бройка и като качество) набор от Дисни звезди. А чудесно знаем, че просто няма родител, който да устои на такава оферта. В същото време Kingdom Hearts предлагаше и достатъчно солиден геймплей, за да привлече и голяма част от запалените по (японското) RPG геймъри. Е, май сам отговорих на въпроса, който зададох по-горе.

Естествено, при такива приходи, продължението става повече от задължително. Въпросът е обаче какво всъщност е Kingdom Hearts 2 – нова, достойна глава в историята на една поредица със сериозен потенциал, или по-скоро опит да се обрулят феновете още веднъж?

Нека започнем с това, че новото издание в поредицата разчита все така в огромна степен на своя звезден „каст". Ако въобще нещо се е променило по тази линия, то е в това, че този път колекцията е още по-впечатляваща. Говорим за супер актуални звезди, като капитан Джак Спароу от „Карибски пирати", за умерено актуални звезди, като Стич от „Лило и Стич", и за позабравени, но невероятно оригинални звезди като Трон от едноименния филм. При това приликата е (едва ли сте съмнявали в това) поразителна. Още по-поразително е умението, с което хората от Square Enix са успели да съберат в една неделима визия анимационни типажи и герои от игрални филми. Накратко – в графично отношение Kingdom Hearts 2 е все същата радост за окото. Хайде, признайте си, че и първата игра ви хареса, въпреки бонбонената палитра. Няма да кажа на никого...

В центъра на събитията отново са познатите от първата част Сора, Доналд и Гуфи. Едно от интересните (макар и не свръхоригинални) хрумвания е, че триото се появява във всеки от световете на играта с подходящи „екипчета". Виж самите светове са повече от впечатляващи както като визия, така и като възможности, които предоставят. На този фон се случват, от гледна точка на геймплея, като цяло същите неща. Играта си е все старото екшън RPG с японски (и най-вече Final Fantasy) привкус. С една съществена разлика – новата комбат система. Мога само да кажа, че – както обикновено – е доста потрудно да разкажеш за бойната система на една японска ролева игра, отколкото да я усвоиш в рамките на играта и Kingdom Hearts не прави изключение от това правило. Както вероятно се сещате, визуалното изражение на повечето атаки е меко казано поразително.

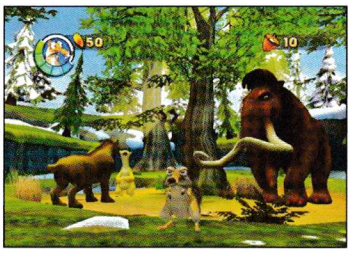
Може би на финала на ревюто е необходимо да уточня, че дадох тази доста висока оценка на Kingdom Hearts 2 не толкова за някакви изумителни иновации, а за общото впечатление, което играта оставя. За пореден път ми стана ясно, че няма нищо лошо в това едно ново заглавие да върви по добре отъпкан път. Стига, разбира се, всеки от съставните му елементи да е на такова космическо ниво.

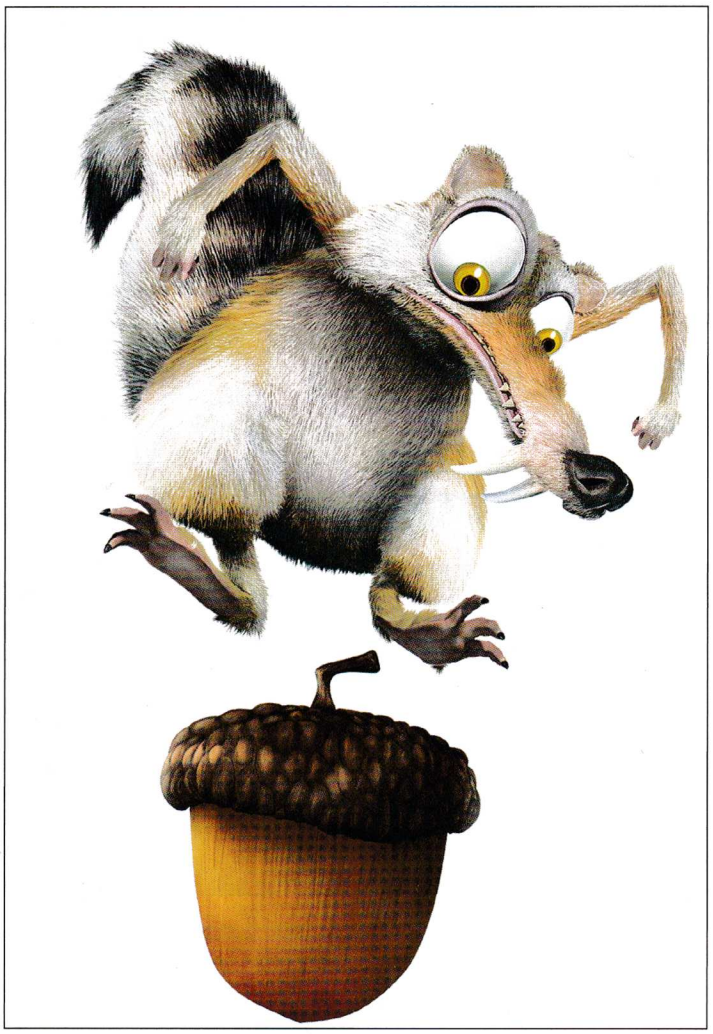
XB
GBA
PS2
GC

ICE AGE 2: THE MELTDOWN

РЕЙТИНГ **79**/100

издател: **Vivendi Universal** | създател: **Eurocon** | жанр: **Jump and Run**





Какво, по дяволите, им става на тия гейм дизайнери?! Имаше времена (не чак толкова отдавна), в които игрите, създадени по вече утвърдена от друга медия марка, бяха най-благодатната тема за иронични забележки. Точно така – защото все ставаше въпрос за евтини, нескопосани, недоизпипани и откровено нагли опити да се изцеди и последния цент от популярността на един или друг филмов или анимационен хит. Но подлите автори на игри взеха, че се изхитриха и напоследък заваляха повече от прилични игри с марка я Spiderman, я X-Men, я Narnia. И не стига това, ами въпросните игри дори не се опират на сюжета филма чак толкова, а гледат по-скоро да ни покажат все неща невиждани в него. Хе, хе – разбира се, че се майтапя! Всичко това си е направо страхотно, защото успешните филми и анимации си имат най-малкото невероятно богати светове, из които могат да се правят куп интригуващи неща. Да не говорим за невероятния набор от герои, от чието име да правиш въпросните интригуващи неща.

М-да, Ice Age 2 не прави изключение от това правило. Както филмът, така и едноименната игра. Става въпрос за един почти класически платформър, в който ще трябва преди всичко да тичате насам-натам в търсене на един или друг бонус. Както обаче стана традиция в жанра напоследък, всичко това се случва на фона на един доста просторен свят, в който играещият има почти неограничена възможност за мотаене насам и натам.

Може би трябва да почнем с това, че ще ви се наложи да играете с друг герой, а не с някой от членовете на звездното Ice Age трио – ленивецът Сид, мамутът Мани или саблезъбият тигър Диего. Става въпрос, разбира се, за скритият коз на анимационния филм – саблезъбата катерица Скрат, която по правило е основно действащо лице в трейлърите и на двата филма. Всъщност Сид, Мани и Диего също могат да бъдат управлявани, но само в рамките на няколко кратки, макар адски забавни мини игри в рамките на Ice Age 2. На пръв поглед звучи разочароващо, но ще ви трябват броени минути, за да се убедите в преимуществата на Скрат като основно действащо лице в такъв тип игра. Между другото, в тази игра нервозната катерица далеч не е толкова беззащитна, колкото предполагате. Мъникът раздава як пердах с уж пухкавата си опашка, макар екшънът в Ice Age 2 да съставлява не повече от 25% от геймплея. През останалото време нашият добър познайник скача, тързаля се, плува и дори лети (макар и с известна чужда помощ).

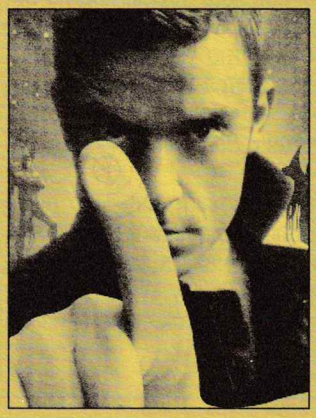
Макар да не блести със смайваща оригиналност Ice Age 2 има два много сериозни коза на своя страна. Първият от тях е учудващо добрата визия, в която определено влизат и страхотните анимации на героите. Втората е чувството за хумор, което ще откриете не само в репликите и междинните анимации, но и най-вече в самия геймплей.

Въпреки, че е създадена за сравнително ниска възрастова аудитория, Ice Age 2 може да бъде наистина добро забавление и за хора на доста по-зряла възраст. Ако ли пък търсите нещо, което да играете заедно с по-малкия си брат, просто не търсете повече.

REVOLUTIONS

Роби (Дигиталния) Уилямс

Певецът Роби Уилямс има договор с компаниите Sony Ericsson и T-Mobile, според който нов мобилен апарат ще бъде предпродажбено зареден с негова музика и ще съдържа линк към сайта му.



Лошото момче Роби още преди години разгневи музикалните компании, като в интервю заяви, че намира интернет пиратството за "страхотна идея". Неговият мениджър Тим Кларк го защитава разпалено, като обяснява, че клиентите не трябва да бъдат третирани като престъпници и че щом имат нужда от дигитална музика, трябва да бъде намерен начин тя да им бъде предоставена легално, а не да бъдат преследвани заради нея. И ако музикалните компании не могат да се справят с новите изисквания на слушателите, това си е само техен проблем.

Роби-фонът е поредната крачка на певеца, в неговия си начин за справяне с "проблема". Миналия октомври в Берлин той направи своеобразен "концерт", на който сто хиляди души го слушаха през мобилните си телефони. Качеството на този вид музика все още отстъпва на аудиото от CD-тата, но с навлизането на мрежите от трето (и по-високо) поколение, търсенето ще става все по-голямо.

GIUSTIZIA PER TUTTI

Microsoft на съд за патентно нарушение

Lucent Technologies са повдигнали обвинение срещу Microsoft, за нарушаване на патентното им право върху кодиращата технология MPEG-2. Това не е първата атака на Lucent, във връзка с притежавания от тях патент. Преди Microsoft те са съдили компаниите Dell и Gateway. Вече са опитвали да подведат под отговорност и Microsoft, но делото е било прекратено, поради правописна грешка в патентните документи. Грешката е отстранена в патентното ведомство и Lucent бързо намират повод за ново дело – Microsoft Xbox 360.

Положението на гиганта от Редмънд в момента е доста неудобно. В началото на 90-те години Microsoft са въздържани спрямо софтуерните патенти и Бил Гейтс открито заявява, че според него те ще унищожат конкуренцията и малките играчи. Но постепенно приема и прегръща патентната идея. Отначало като контра мярка срещу едрата конкуренция, а после и като оръжие за борба с отворения код и малките компании, които разработват продукти, базирани на стандарти и протоколи, свързани с Microsoft. В момента компанията става жертва на собствените си методи и трябва да застане срещу собствените си позиции. Или да плати. А Lucent не са известни със скромността си.

Спам за половин милион долара

Optin Global, Vision Media, Куинг Куанг "Рик" Йанг и Пеони Пю Тинг Чен са имената на компании и хора, смятани за едни от най-закоравелите спамъри на планетата. Те не се признават за виновни, но охотно са се съгласили да заплатят 475 хиляди долара за извънсъдебно споразумение и са обещали повече да не правят така. А именно – да не изпращат милиони мейлсъобщения, в които да предлагат ипотечни кредити, увеличаване на потентността и други съмнителни продукти и услуги.

Делото е заведено от щата Калифорния и Федералната комисия по търговията (FTC), но обвиняемите са решили да не достигат до края на делото и са приели доброволно наказателните мерки, макар и без да се признаят за виновни. Смята се, че спам акциите са им донесли около 2,4 милиона долара. Споразумението включва предаването на нечестните печалби, но по-голямата част от парите вече е изхарчена. В крайна сметка, остава да се платят 385 хиляди долара кеш и 90 хиляди след продажба на различни видове собственост. Ако се установи, че декларираното финансово състояние не отговаря на реалността, невинните обвиняеми ще трябва да заплатят всичките 2,4 милиона долара.

REGISTER.EU

Треска за Евро

Стотици хиляди потребители се хвърлиха в надпревара за заемане на .EU имената от новия европейски домейн. Това става след четиримесечен период, в който можеха да регистрират само обществени организации и притежатели на търговски марки. Целта на поетапното регистриране бе, не само да се намали хаоса, но и да се избегнат спекулациите, при които хора купуват популярни имена с цел да ги препродадат после на многократно завишена цена.

Според компанията регистратор – Eurid, най-голям е напливът от страна на британци и германци. На трето място са датчаните. Сделките се извършват през повече от 1500 компании, които са сключили договори и продават домейните на цени между 12 и 100 евро парчето.

Понякога възникват и конфликти подобни на случая, в който още по време на предварителната разпродажба, Volkswagen взеха името polo.eu само с няколко минути преднина пред другите кандидати, Ralph Lauren и Nestle.

ИЗКУСТВО

Първият български Fantasy Art албум

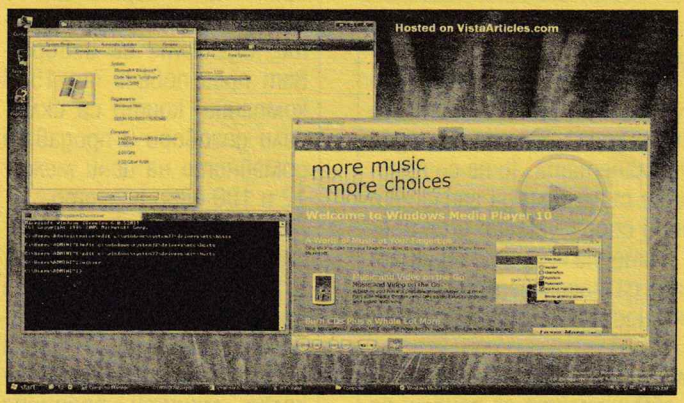
В края на месец април излезе първият български Fantasy Art албум. В него са включени илюстрации на най-добрите български художници, ориентирани в този жанр, като Атанасов, Йорданов, Велинов и Бандеров. Албумът съдържа 52 страници и е първото по рода си луксозно издание за българския пазар. В следващия брой на PC Mania очаквайте подробно представяне на художниците и инициаторите на тази инициатива.

HAPPY CAMPERS

Buena Vista, ама догодина

Срещата с Windows Vista пак се отменя. И най-вероятно дори ще прескочи зимните празници и свързаната с тях пазарна еуфория. От Microsoft обясниха, че имат едва неколкоседмично забавяне, но то ще обърка плановете на много от компаниите, които вграждат операционните им системи в компютрите си, като в резултат едни производители биха могли да пуснат Vista до края на годината, но други не. За да бъде по-честно, фирмата на Бил Гейтс е решила да забави целия процес, така че всичките им партньори да могат да стартират наравно, през януари месец 2007-ма.

Това забавяне е поредният компромис, свързан с предългата разработка на Windows Vista. Доста от заплануваните функционалности и технологии вече отпаднаха (файловата система WinFS например, която беше сред най-важните екстри), само за да може да се осигури излизането на продукта през текущата година. Но, уви, срокът пак ще бъде нарушен. Основното оправдание за Microsoft е, че им се е наложило да хвърлят неимоверно много усилия в разработката на Windows XP Service Pack 2 – последният ъпгрейд на XP, ориентиран към решаване на честите проблеми със сигурността в последната версия на Windows.



Windows върху Mac – вече и без хак

Apple Computer пуснаха официална, макар и тестова засега, бета версия на Boot Camp – софтуер, който позволява Microsoft Windows XP да бъде стартиран върху още пресните Intel базирани Mac-ове. Boot Camp ще бъде включен в операционната система MacOS X 10.5 (а за по-кратко, Leopard), а бързащите да го изтестват, могат да го свалят от интернет и в момента. Той се намира на сайта на Apple, на адрес: *www.apple.com/macosx/bootcamp*.

Apple никога не са поощрявали използването на Windows върху техния хардуер, но винаги са обичали да угаждат на клиентите си. И сега предупреждават, че нямат намерение да продават Windows, нито да извършват техническа поддръжка на желаещите, но проявеният от потребителите интерес е толкова голям, че решили да се съобразят с него. Смятат, че така ще могат да привлекат хора, които се колебаят и биха желали да опитат Mac, но ги е страх да изоставят добре познатия Windows.

От Apple все още не са казали дали в бъдеще ще поддържат стартиране на забавилия се Windows Vista. От Microsoft също не казват нищо по въпроса дали Boot Camp ще работи с новата им операционна система, но принципно изразяват удовлетворение, че клиентите на Apple се интересуват от Windows и че Apple са им обърнали внимание.

ANARCHY

От дупка на дупка – Internet Explorer

Проблем в сигурността, с пореден пет- или шестцифрен номер (някъде около 42567 престанах да ги следя) е споетял отново любимия ни Internet Explorer. Благодарение на него потребителите могат да се простят с личните си данни, номерата на кредитните си карти и/или други апетитни за хакерите свои атрибути.

Грешката може да се използва, за да покаже фалшив адрес в адресната лента. Така потребителят ще си мисли, че е например в Amazon.com, а в същото време, ще набира формуляр за доставка на сайта на някой лош човек, който иска да стане богат бързо и без да работи. Проблемът е засечен от компанията Secunia, на чийто уебсайт има демонстрационна страница. На нея можете да проверите дали вашия браузър е уязвим:

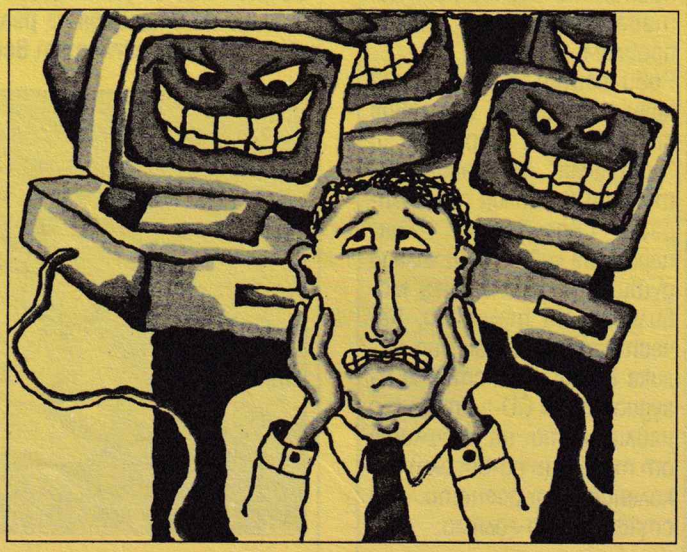
secunia.com/Internet_Explorer_Address_Bar_Spoofing_Vulnerability_Test

Пач от Microsoft засега няма. Те не бързат, защото няма реални данни за злоупотреби, извършени с помощта на тази грешка. Но хакерите едва ли ще ги чакат много дълго. Проблемът засяга Internet Explorer 6.0 върху Windows XP, с всички последни пачове. Също така и бета версията на Internet Explorer 7.

Вирус амфибия в лабораторни условия

Злите гении са създали ново поколение вирус, който може да заразява както компютри с Windows, така и такива с Linux. Доказателствен материал е бил изпратен за анализ на руската антивирусна компания Kaspersky Lab, която е побързала да забоде в своя класьор с вируси новата придобивка, давайки й името Bi.a. Щом има и име – значи вирусът е признат за официално съществуващ. Написан е на асемблер – програмен език от ниско ниво. За момента е ограничен да заразява само файлове в текущата директория, но наистина заразява еднакво успешно различните файлови формати, използвани в двете операционни системи.

Вирусът е концептуален модел, написан само като доказателство, че могат да съществуват платформено независими вируси. Но според опита на Kaspersky писачите на злонамерен код бързо намират начин да пуснат духа от бутилката и да приложат новите концепции в собствените си "продукти". Затова те са побързали да добавят новия код към антивирусните си бази.



P(E)КЛАМА

Играчка плачка

На General Motors не им бе до смях след финала на рекламната кампания на новия модел автомобил с висока проходимост GM Chevy Tahoe SUV, след като противници на автомобилния гигант заляха мрежата с критики и негативна реклама.

Като част от рекламно партньорство с телевизионното шоу "The Apprentice" General Motors обявиха онлайн състезание, в което посетителите можеха да създават собствени рекламни клипове, посветени на Chevy Tahoe на сайта *chevyapprentice.com*. Всеки участник можеше да избира сред редица видео материали и музикални семпли и трябваше да напише собствено текстово послание към рекламата. За няколко дни обаче сайтът се оказа затрупан със стотици материали, които обвиняваха General Motors за глобалното затопляне, протестираха срещу войната в Ирак, или директно критикуваха качествата на модела Tahoe. Част от материалите съдържаха просташки или откровено сексуални послания.

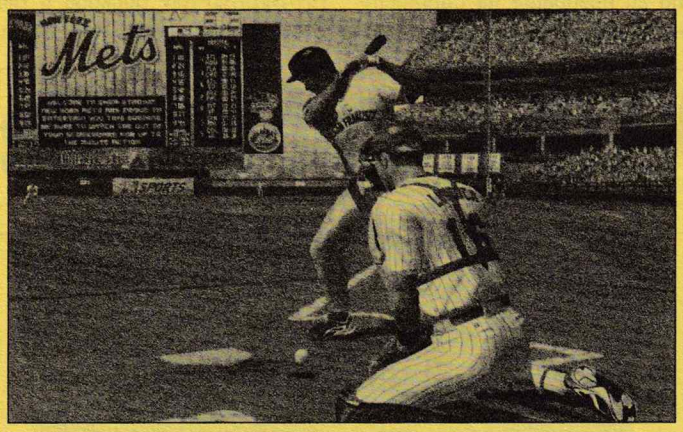
Това не е първата подобна кампания, макар че сигурно е първата, провалила се толкова шумно. Една от добрите реклами на Sony например, в която стерео уредба се превръща последователно в различни електронни устройства, посредством характерни за Матрицата визуални ефекти, е дело на 18-годишен клиент, участвал в подобно събитие.

Расте цената на виртуалния билборд

Свикнали сме с гледката на рекламните пана по стадионите. Дотолкова, че те са неотменима част от представата ни за всяко спортно събитие. Има реклами по огражденията, по дрехите на спортистите и всеки един надпис струва много пари.

Когато става въпрос за видеоигри – марковите надписи са част от дизайна, за постигане на по-висока реалистичност. Или по-скоро – бяха. Вече се търгуват съвсем като тези на истинските спортни прояви. "Major League Baseball 2K6" на Take-Two Interactive Software например, ще е натъпкана с платени реклами – билборди, лога и прочи. Приходите на игровия бизнес в момента се оценяват на 25 милиарда долара годишно, което е повече и от Холивуд. В една толкова масова медиа, продажбата на реклама не просто е възможна – тя е повече от задължителна.

Според някои потребителите няма да са щастливи да гледат реклами в игра, за която са платили от порядъка на 50-60 долара. Но на стадионите също се плаща, а никой не се оплаква от рекламите там. Те са част от имиджа на събитието.



НАУЧЕН ГЕЙМИНГ

Ползотворен сън

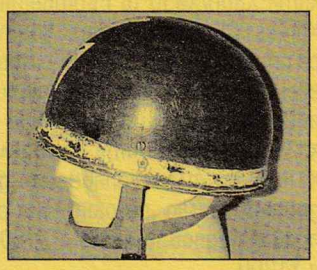
Белгийски учени са установили, че сънят помага да помним по-добре и да анализираме по-ефективно информацията. За целите на експеримента те са използвали графичния енджин на Duke Nukem и създаден върху него виртуален град. Тестващият екип бил разделен на две групи – такива, които можело да спят след игра, и такива, на които било забранено.

Следващият етап от експеримента предвиждал двете групи да изиграят отново едно и също ниво за най-малко време. Резултатите от изследването са изключително интересни – отпочиналите и наспалите се геймъри интуитивно намирали по-късия маршрут и като цяло се справили по-добре и по-бързо. Причината за това се крие в различните мозъчни центрове, които обработват информацията. Ако използваме дадено знание след време, мозъкът търси данни за него в център, наречен страциум. Когато се опитваме да получим непосредствен достъп до информацията веднага след нейното получаване, център е хипокампусът. Недоспалите участници по-трудно и по-бавно откривали верния път. Причината е, че информацията в хипокампуса все още не е обработена докрай, поради което съзнанието тепърва започва да я възприема и прилага. Когато мозъкът търси достъп от страциума, там той открива информация, която е автоматизирана и обработена.

ДАЛАВЕРА

Канадски старшина шитка шапки в eBay

Кой е казал, че само българските старшинки продават кубинки на битака? Канадската армия в момента води разследване за това кой и как е предлагал войнишки дрехи за продан в интернет. Специални камуфлажни униформи и до-



пълнително бойно оборудване са се появили на страниците на електронния пазар eBay. След официалната реакция, незаконните стоки бързо са свалени от страниците на сайта.

Не става въпрос за мухлясали "въшкарници" с антикварна стойност, залежаващи от години в складовете, а за нови униформи от действащата армия, които в Канада няма право да носи никой друг, освен военните. Някои от униформите са като тези на канадски части при скорошни операции в Афганистан. Ако попаднат в погрешните ръце, те биха могли да предизвикат проблеми със сигурността на войниците по време на акция. Оттам идва и основната загриженост на канадските офицери.

Повечето такива униформи имат серийни номера, по които може да се идентифицира точно откъде са дошли и кой е отговарял за тях, но тези специално имат само партидни номера. Случката ще доведе до засилени мерки по контрола и отчетността в цялата канадска армия и до създаването на единна база данни, където всяко армейско копче да бъде надлежно заведено и описано.

Radeon X1000 срещу GeForce7

В края на миналата и началото на тази година ATI и nVidia многократно се надцакваха, като пускаха все по-мощни и по-мощни видеоускорители. След края на лятото nVidia бяха започнали продажбите на първите чипове от новата Geforce7 серия (7800) и ATI най-накрая успяха да доведат реално до пазара CrossFire (технология за едновременна работа с две видеоплатки, конкурент на nVidia SLI) моделите X800/X850 (и съответно Xpress CF чипсетите), които са от класа на GF6800 SLI. През есента ATI обявиха своите чипове от следващо поколение – X1000. Върховите модели X1800 по план трябваше да дойдат малко по-рано, но се появиха едновременно с X1600 и X1300.

Radeon X1800 (R520)

Когато nVidia пуснаха Geforce6 с поддръжка на DirectX 9.0c (Shader 3.0), а конкурентният продукт на ATI (Radeon X800/700/600/550/300) поддържаше само DX9.0b (Shader 2.0), оправданието на ATI беше, че тогавашните игри и приложения не използват Shader 3.0 възможностите и поддръжката им единствено би оскъпила и усложнила чипа. Radeon X1800 вече поддържа DX9.0c /Shader 3.0 и HDR (High Dynamic Range), както GF7, но освен това добавя високоскоростни регистри, както и обработва целочислените данни (цветове) с пълна 32-битова точност по време на всички етапи (GF7 използват 24-битов формат за някои операции). Сега nVidia използват стандартното обяснение „няма смисъл хардуерът да изпреварва софтуера".

Другото основно подобрение в X1800 е архитектурата на контролера за достъп до графичната памет. Ширината на връзката е 256-bit (колкото и при X800/850 и GF6800/7800) – но тя е разделена на 8 канала по 32 бита (при споменатите чипове каналите са 4 по 64 бита), което позволява по-ефективно разпределение на натоварването. Каналите са групирани по двойки. Всеки от множеството GPU модули е свързан от една страна към една от двойките, а от друга – към централен контролер на паметта (който от своя страна, е свързан и с четирите двойки канали). Двойките канали си комуникират чрез пръстеновиден интерфейс (ring bus). При операция четене дадената двойка извлича данните от паметта и ги препраща по пръстеновидния интерфейс до двойката, към която е свързан „четящият" модул, който изисква данните. При операция запис данните се предават от „записващия" модул на централния контролер, който ги препраща на съответната двойка за записване в паметта.

С X1000 серията ATI въвеждат и наименованието Avivo, зад което се обединяват функциите за декодиране и обработка на видеоизображения (форматите MPEG2 и MPEG4, съответно DVD, DivX и видеопотоците с висока разделителна способност/high-definition video H.264, WMV9 и VC-1), както и общите за целия чип изходи за визуализиране (аналогови VGA изходи с RAMDAC, цифрови DVI изходи с TMDS и изходен енкодер за телевизионен сигнал). Всички чипове от X1000 серията имат по два 400MHz RAMDAC-а (за обикновените монитори с аналогов вход), S-Video/HDTV-Out изход (за обикновен и HDTV телевизор) и по два TMDS изхода (за монитори телевизори и телевизори с цифров вход). TMDS изходите могат да се опроводят с DVI или HDMI конектор, но ако съдържанието (филмът) ви използва DRM защита срещу копиране, няма да може да го гледате в пълната му разделителна способност, защото X1000 чиповете нямат вграден необходимия HDCP модул и поне засега никой производител на видеоплатки не предлага модел с допълнителен такъв. Друг е въпросът, че повечето HDTV телевизори също нямат HDCP, така че ни остава единствено да се надяваме, че ще се намират High-Definition филми и без защита (някои холивудски студия са обявили, че първоначално ще пускат HD-DVD/Blu-Ray дискове и без DRM. В противен случай остава да се използват само дискове/файлове със „съмнителен произход").

И двата TMDS/DVI изхода на X1800 са „двуканални" (dual-link DVI) и съответно една платка поддържа едновременна работа с два 30" монитора с разделителна способност 2560x1600 (GF7800 е със single-link DVI изходи, които не поддържат разделителна способност над 1920x1200).

R520 се произвежда от TSMC с 90nm технология (тогавашните GeForce чипове използват по-старата 110nm), изграден е от 321 милиона транзистора, заемащи 263 кв.мм. площ. Чиповете се предлагат в няколко модела X1800 платки в зависимост от тактовите честоти и броя обработващи модули.

Vertex Shader модулите на всички X1800 са 8 броя, външният интерфейс е PCI Express x16, а шината за достъп до паметта – 256bit. Pixel Shader модулите са разделени на групи от по 4. X1800GTO (олекотена версия, появила се наскоро) е с 12 (3x4) Pixel Shader модула, 12 текстуриращи и 12 финализиращи (ROP) модула; работи на 500MHz и използва 256MB 500MHz/1000DDR памет. X1800XL е с 16 (4x4) PS, текстуриращи и финализиращи модула и използва същите тактови честоти и памет като X1800GTO. Предлага се и All-in-Wonder X1800XL/256MB вариант с телевизионен и радио тунер. X1800XT съдържа същите модули като X1800XL, но работи на по-висока тактова честота (625MHz) и с по-бърза памет (750MHz/1500DDR), като се предлага както с 256MB, така и с 512MB памет (все още няма много приложения, които осезаемо да се ускоряват благодарение на допълнителните 256MB).

CrossFire (технологията на ATI за двуплаткова работа) естествено се поддържа и от R520. Основният дотогавашен недостатък на CF – невъзможността за работа с разделителни способности над 1600x1200 – е отстранен. Обработващата логика продължава да се намира извън R520 чипа (в програмируем FPGA чип на Xilinx), както и външния DVI кабел за предаване на видеосигнала между платките все още се използва. За щастие обаче този път на X1800CF (CrossFire Master) платките е сложен по-масивен FPGA и двуканални TMDS контролери, чрез които се поддържат и по-големите разделителни способности. Освен това една част от SuperAA (anti-aliasing режими за изглаждане на ръбовете на изображението, достъпни при двуплаткова работа), обработката се извършва от FPGA чипа и не натоварва процесора на компютъра. X1800CF Master платките имат характерис-

тиките на X1800XT и са с 512MB памет. X1800GTO също поддържа CrossFire, но не с Master платка, а с две обикновени GTO платки, които обаче не са свързани със специална връзка (външен DVI кабел, FPGA-Master), а използват PCIe интерфейсите си. Така се улеснява инсталацията и се намалява цената, но също така се губи от производителността. nVidia SLI също работи по този начин, но само при платките, които нямат извод за SLI-bridge адаптора (който по принцип осигурява високоскоростна връзка между платките) или просто ако се махне адапторът. Като цяло CrossFire продължава да бъде по-неудачната технология от практическа (и финансова) гледна точка.

Благодарение на по-фината производствена технология X1800XT достига по-високи тактови честоти от GF7800 GTX-256MB и въпреки по-малкия брой пикселни конвейери успява да го задмине по производителност при една част от приложенията.

Radeon X1600 (RV530)

RV530 е със същата архитектура като R520, но с намален брой обработващи модули. За производството му се използва същата 90nm технология, чипът е изграден от 157 милиона транзистора. Запазени са двата dual-link DVI изхода. CrossFire се поддържа в режим на комуникация посредством PCIe шината (без Master платка кабел). Vertex Shader модулите са намалени на 5, а Pixel Shader – на 12. Предлагат се модели с по128MB или 256MB памет. Ширината на връзката към паметта също е намалена – на 128-bit. Интересно решение е значителното намаляването на текстуриращите и финализиращите модули – на 4 (на три Pixel Shader-а се падат по един текстуриращ и ROP модул). Това не би било толкова съществен проблем, ако общият брой модули беше голям, но при X1600 случаят не е такъв и съответно производителността му е по-ниска от тази на GF6800.

RV530 се предлага в две модификации: X1600Pro с тактова честота 500MHz и памет, работеща на 390MHz/780DDR, и X1600XT с честота 590MHz и памет, работеща на 690 MHz /1380DDR. Някои производители на платки предлагат и AGP X1600 модели, каквито са възможни и с другите X1000 чипове (като се добави необходимият преобразователен чип AGP-PCIe).

Radeon X1300 (RV515)

RV515 също представлява модифициран R520. За производството му се използва 90nm технология, чипът е изграден от 105 милиона транзистора, които заемат 95 кв.мм. площ. От двата DVI изхода само единият е dual-link, а вторият е single-link. CrossFire се поддържа в режим на комуникация посредством PCIe шината. Това е първият графичен ускорител от нисък клас, който официално поддържа двуплаткова работа. Vertex Shader модулите са намалени на два, а Pixel Shader – на четири. Оставени са четири текстуриращи и четири ROP модула, така че X1300 не е разбалансиран и предлага по-добра производителност от GF6200, макар и при малко по-висока цена.

RV515 се предлага в няколко разновидности: X1300HM (HyperMemory – технологията на ATI аналогична на TurboCache при nVidia. HM позволява на GPU-то да използва освен графичната ѝ част от системната памет – чрез PCIe интерфейса. По този начин може да се намали цената на платката, защото се слагат по-малко чипове памет, или да се постигне компромис между цена и производителност като се използват малко на брой, но относително по-бързи чипове памет), X1300 и X1300Pro. Официалният X1300HM модел е с 32MB собствена памет (достъпна чрез 32-битов канал) и може да заема общо до 128MB заедно със системната. При този модел GPU чипът работи на 450MHz, а паметта – на 500MHz/1000DDR. Някои производители предлагат и X1300 HM модели със 128MB собствена памет (достъпна чрез 64-битов канал) с възможност за заемане общо на 512 MB (от системната памет). При X1300HM платките със 128MB паметта работят на 400MHz/800DDR. X1300 "обикновен" се предлагат със 128 MB или 256MB памет (достъпна чрез 64-битов канал), работеща на 250 MHz/500DDR и GPU – 450MHz. Съответно производителността на X1300/128MB е по-ниска от тази на X1300HM със 128MB собствена памет. ATI пуснаха и All-in-Wonder X1300 /256MB платка с телевизионен и радио тунери (AiW 2006 PCI Express). X1300Pro се предлагат с 256MB памет (достъпна чрез 128-битов канал), работеща на 400MHz/800DDR и GPU – на 600MHz.

Geforce 7800 (G70)

Скоро след като стана ясно, че X1800 изпреварват GF7800GTX по производителност, nVidia пуснаха ускорен модел на G70 чипа. Очакваше се той да се нарича Ultra, но явно за да не се наврежда на имиджа на GF7800GTX, платките nVidia оставиха същото име и за по-бързия чип като потребителите могат да различават двете платки само по това, че по-новата е с 512MB памет. За производството на G70 се използва 110nm технология, а чипът се състои от 302 милиона транзистора, заемащи около 333 мм² площ. Паметта е достъпна чрез 256-битова шина, интерфейсът за връзка с компютъра е PCI Express x16, поддържа DX 9.0c/ Shader 3.0, Vertex Shader модулите са 8, Pixel Shader и текстуриращите модули са по 24, а финализиращите (ROP) модули – 16. При GF7800GTX 512 G70 работи на 550MHz (рекордна скорост за 110nm GPU), а паметта на 850 MHz /1700DDR (също рекорд). По този начин GF7800 отново стана най-бързият видеоускорител.

Geforce 7300 (G72)

В средата на януари 2006-та nVidia пуснаха първия си видеоускорителен чип, произведен с 90nm технология (чипсетите за дънни платки GF6100/6150 са първите 90nm чипове на nVidia като цяло). G72 представлява олекотен вариант на G70 и е представителят от нисък клас на серията Geforce7. За разлика от досегашните модели от нисък клас на nVidia (GF6200, FX5200 и особено GF4MX), GF7300 поддържа всички функции и специални ефекти на по-големия си събрат GF7800 (за разлика от мобилните GF7300Go, които не поддържат компресията от Intellisample 4.0). Единственото, което му липсва, е SLI поддръжка. G72 има два VGA изхода (с 400MHz RAMDAC както GF7800/Radeon X1000), един S-Video/HDTV-Out изход и един-единствен TMDS/DVI интерфейс, като за съжаление той е само single-link (т.е. не поддържа разделителни способности над 1920x1200). Предлагат се два модела платки: GF7800GS с чип, работещ на 550MHz и памет, работеща на 350 MHz/700DDR; GF7300LE с чип на 400MHz и памет – на 333MHz/667DDR. Обемът на собствената памет може да бъде 128MB или 256MB като в зависимост от наличната системна памет общият (собствена + системна) адресируем обем може да достигне 512MB. Производителността на GF7300 е близка до тази на Radeon X1300 като продуктът на ATI запазва малко преимущество.

Във версия 84.21 на ForceWare драйверите nVidia най-накрая активираха пълноценно възможностите за видеообработка и декодиране на чиповете от Geforce6 и Geforce7 сериите. За да се използват от плейърите, е необходимо да се инсталира и codec софтуер.

Засега само nVidia предлага такъв пакет – „PureVideo decoder" и то не безплатно, но може би подобни продукти ще се появят или пък производителите на видеоплатки (особено на по-мощните модели) ще го включват в окомплектовката. Някои от PureVideo функциите не се поддържат от всички чипове. Например GF6100 поддържа единствено подпомагане на MPEG2 и WMV9 декомпресията, ако разделителната способност на видеото е под 1280x720, GF7300 поддържа почти всичко с изключение на два ефекта, приложени върху съдържание с разделителна способност от 1280x720 нагоре, а пълна поддържа засега има само при GF7800.

Стоян Спахиев

Последната реколта браузери

Има някои дребни неща, които са част от живота ни и не ги забелязваме до момента, в който не усетим липсата им. За повечето от нас влизането и разходката в интернет се свежда до цъкване на небесно синята иконка на Internet Explorer. Учудващо е колко малко хора съзнават, че продуктът на Microsoft не е нито единственият, нито най-добрият. Всъщност темата за браузърите е като тази за видовете бира или футболните отбори. Освен IE има още няколко популярни и

рата максима, че компютърът прави не това, което искаш, а което му кажеш, Microsoft са се постарали да създадат един приятен, опростен и най-вече user friendly продукт (което иначе казано за Microsoft звучи зловещо).

Браузърът очевидно е създаден с целта поостарелият експлорер да догони Windows XP по шарения и „приветливост".

Даже да не хване дикиш, че връзката е по-стабилна и по-сигурна чрез новата система, фасадата на IE 7, е приятна за

списък от търсачки, както и опции за премахването на тези, които не са ни необходими (полезна опция, имайки предвид хора, с предубеждение към Yahoo!, като мен)

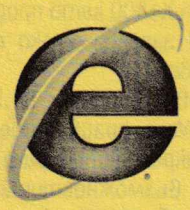
Освен козметичните промени в интерфейса IE7 се справя доста фино с визуализацията на RSS скриптовете, като вместо с неособено красивия RSS Newsfeed формат ги подрежда в приятни за окото headlines с придадено към тях инфо. Освен това от менюто „feed discovery" можете да разберете дали сайтът съдържа

останал без хард диск, след фриволен опит за разглеждане на съмнителни картинки. Да се върнем обаче на темата. Настройките по „phising protection"-а позволяват автоматична проверка на всеки сайт, както и проверка за избрани от вас страници (няма всеки път да си check-вате abv-то я!).

С две думи в IE 7 плюсовете надделяват. Както винаги има недомислици и излишни неща, но като за Beta браузърът се справя повече от прилично. Остава ни само да чакаме окончателния realease и да

(избери един от тях)

всеки един от тях има своите верни почитатели. Всичко опира до въпрос на вкус в крайна сметка. Ще се опитам да бъда максимално обективен в следващите редове.



Internet Explorer 7 (beta)

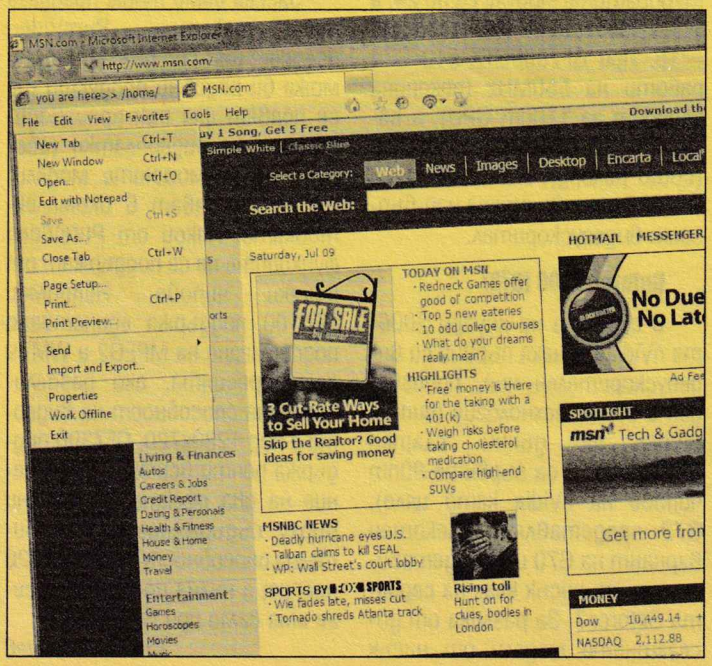
Красива, ергономична и с нов дизайн, beta версията на Internet Explorer 7 вече е в обръщение. Напълно в духа на ста-

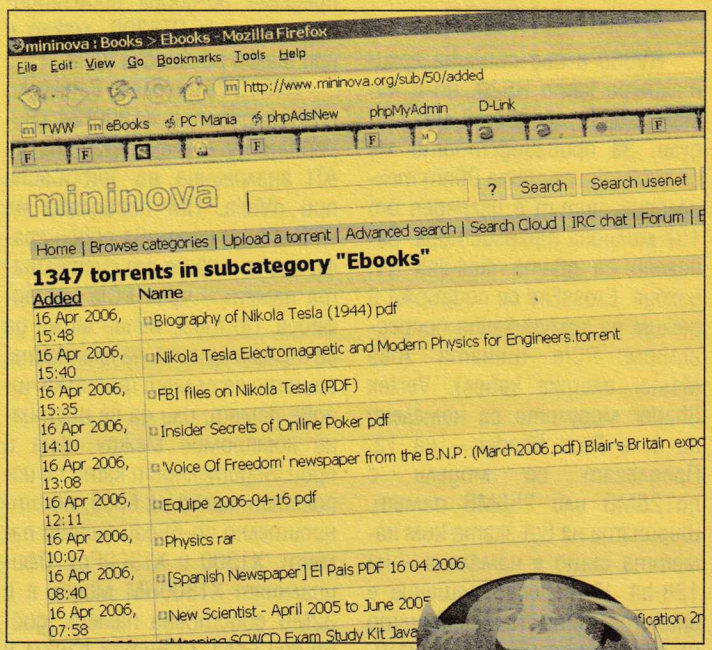
окото. Олекотен дизайн, леснодостъпни менюта... Едновременното преглеждане на няколко страници не е проблем. Вместо простия Alt-Tab е въведено меню quick-tab, което да показва в умален вариант всички страници, които са отворени в момента. Една ексцентрична новост е разполагането на address bar-а над менюто. Това едва ли ще е в плюс, тъй като при доскорошните IE (както и при набиращата все повече популярност Mozilla), нещата стоят точно по-обратния начин и е най-малкото непрактично да приучваш хората на нещо хем елементарно, хем дразнещо като промяна в нет-навиците. Разбира се има Search-bar със

линкове към гореспоменатите RSS feeds и след като сте ги разконспирирали, да ги добавите към Favorites (има си и своите неудобства, но какво пък – имаме крачка напред).

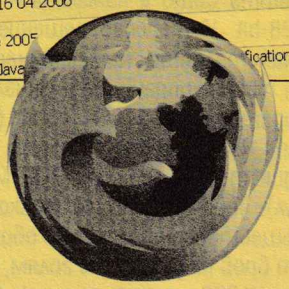
Към графата „сигурност" новият браузър разполага с опция за разпознаването на тъй наречените phishing (или каза-

стискаме палци (дано не се окажат тези на краката). И ако смятате, че прекалено хваля IE 7, то най-вероятно сте прави. Може би човек е по-склонен да се занимава с познатите му неща, но е факт, че бразуерът е почти без грешка.





но по нашенски „лапни шаран" или просто фалшиви) сайтове. Тази му възможност го прави доста полезен, имайки в предвид, че освен загуба на време и нервни клетки, тези страници могат сериозно да повредят вашия компютър (както предупреждават браузърите и firewall-ите често-често). Това наистина се случва, както може да потвърди един приятел,



Mozilla Firefox

Огнената лисичка (буквален превод на английското Firefox) на Mozzila. Разработена от open source обществото на

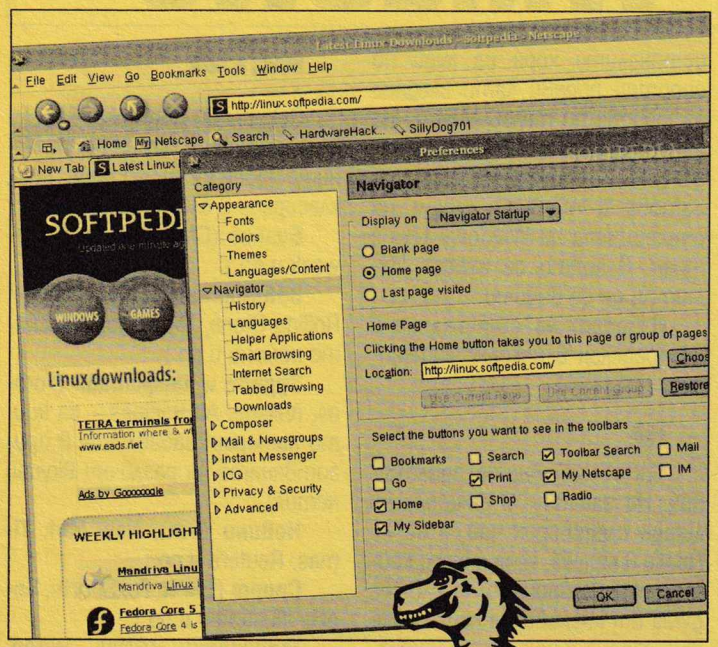
Mozilla.org е един от основните претенденти за титлата "Добре направен безплатен продукт". Малко по-философски погледнато, това е един от основните тръни в очите на редмъндския гигант, но пък open source софтуерът винаги е бъркал в здравето на по-големите корпорации, особено когато набира почти същия брой юзъри, но това е една съвсем друга тема. Основната му сила е мултиплатформеността. С поддръжката на Windows, Linux и Macintosh 8/9/X Mozilla-та дръпва един гърди пред останалите си конкуренти на ниво таргет-група. Добавете към всичко това и факта, че браузърът се разработва, усъвършенства и допълва вече няколко години от адски много хора и ще разберете, защо населението му се радва.

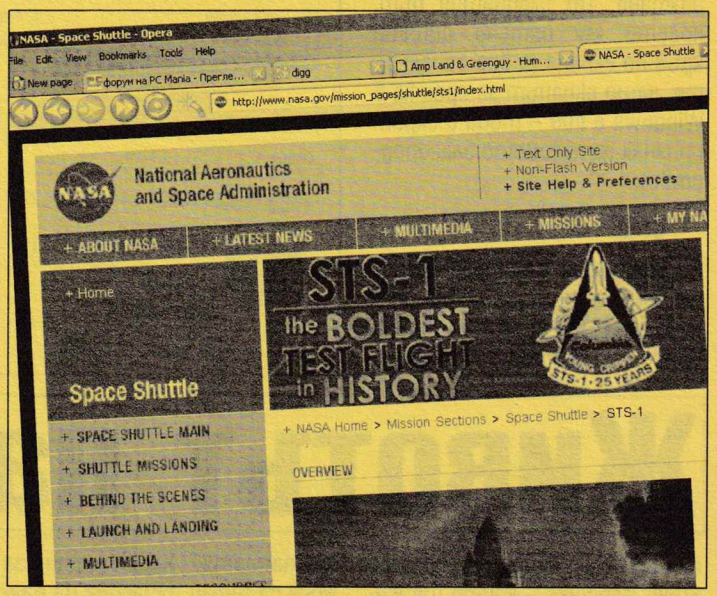
Ще оставим засега настрани тоновете скриптове и add-on-и, плъзнали из нета, и ще се спрем над опциите, присъстващи в официалната последна версия. Мозилата предлага някои доста "куул" опцийки.

Мимоходом минаваме през станалата стандартна възможност за запор на pop-up рекламните прозорци и се спираме на т. нар. tabbed-window инетерфейс. В общи линии това е възможност да отваряте нови прозорци по-лесно и удобно. Не ви се налага да цъквате на бутона Back, за да видите предишния си прозорец всеки път, когато искате да отворите нов прозорец. Mozilla предлага tab-че, в което можете да го направите, докато новият прозорец се зареди в background-а. На пръв поглед не много идейна функция, но реално тя ви спестява доста време и ви позволява да останете фокусиран над работата си при работа с много страници едновременно.

Опциите за сигурност са доста понабъбнали. Можете много фино да настроите какви прозорци да се отварят с ваше или без ваше съгласие и да забраните определен тип cookie-та, програми и анимирани .GIF изображения.

Освен браузъра в основния пакет на Mozilla са включени instant-messaging програма (която няма да ви накара да се откажете от ICQ или IRC, но е по-добре от нищо), както и собствен e-mail client. Интересни са Web-composer-ът и антиспам add-on-ът за мейл клиента. Също така скиновете за "Лисичето" са доста повече от тези за IE. И не забравяйте, че това е open-source, т.е., ако имате нужните познания, умения и желание, можете да му направите каквото, както и когато си поискате.





Netscape 7.2

Netscape е другото „отроче" на хората, работещи по проекта Mozilla. По личната ми преценка той се нарежда наистина на третото място, отстъпвайки по функционалност на IE в известна степен и непритежаващ гъвкавостта на Firefox-а. Но не бързайте да го отписвате. Netscape притежава няколко допълнителни функции, като освен браузъра в пакета влизат e-mail клиент, address book и Web page editor. Вградената чат програма в тази версия е AOL Instant Messenger. А за свободното време пичовете от Netscape са включили собствена интернет радио станция (Radio@Netscape), която не може да се похвали с най-великата плейлиста на света, но ако нямате нищо против да слушате нашумели комерс хитчета докато чоплите из нета и ви е писнала музиката на компютъра ви, това е едно задоволително решение.

Opera 8.54

Преди години Opera беше един от първите open source проекти и съществуваше паралелно на гигантската битка между Netscape и Microsoft. Междувременно скандинавският проект е в своята осма версия и ревизия 54, като делът на потребителите, които го предпочитат, нараства постоянно. Opera може да ви накара да се разубедите от алтернативата Firefox с единединствен аргумент – лекота. Този браузър работи значително по-бързо, като неговите основни недостатъци са концентрирани в посока Java. Преведено на български, това означава, че ако се опитате да отворите сайт с Java или JavaScript-елементи, появата на бъг е силно възможна. Opera също предлага tab браузинг, като лесно можете да превключвате между отделните табове с отворени страници. Opera има версии и за мобилни телефони.

По този начин е ясна ориентация на норвежкия екип от разработчици – прехвърлянето на надплатформеността на интернет и към мобилните устройства. Opera Mini работи на почти всеки Java-телефон и е безплатен – още ли не сте го опитали? Има и версия на български език.

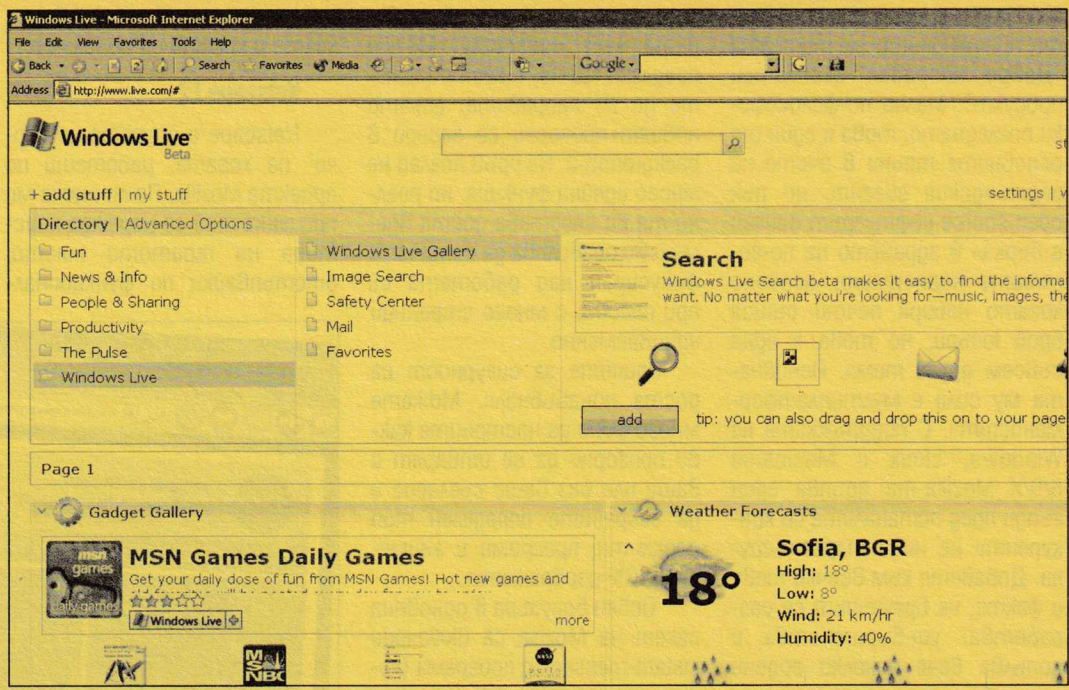
Извод

Както споменах и в началото, изборът ви на браузър е най-вече въпрос на вкус. По функции всичките се припокриват, а при днешните връзки не може да се каже със сигурност кой от тях е "по-бърз".

Георги Панайотов

Животът на Windows

Windows-ът гъмжи от живот. Винаги е било така. Процеси, услуги, програми, вируси, съобщения, предупреждения, потребители... и какво ли още не. Всеки Windows живее свой собствен живот. И всеки Windows умира – не веднъж, а много, много пъти. После Ctrl-Alt-Del и прераждане. До следващия път, когато му изтече синята кръв по екрана (а вие се чудехте, защо екранът за грешка в Windows е син – това е скрит признак за неговото благородство).



Стоп!

Идва краят на този Windows, който толкова добре познавате. Идва краят на Вашия Windows. Защото е на път да се роди следващото поколение Super Windows – който ще живее вечно, някъде далеч, в интернет, на едни много хубави и бързи сървъри, със страшно много памет и безкрайно дисково пространство. Когато ви потрябва някоя програма на Microsoft, а я нямате инсталирана на компютъра си, няма да бързате към най-близкия дилър (който, ако е събота, нищо чудно да е грабнал въдиците и да е отпрашил към дивите планински ручеи, за да лови мряна). А вместо това ще отидете на

live.com

ще се логнете с паролата си от Microsoft Passport и ще ползвате продукта онлайн. Всичко, което ви трябва, е само компютър с браузър и добра интернет връзка. Когато ползвате някоя програма веднъж на три месеца, вече няма да има нужда тя да е инсталирана локално. А тези, които ползвате всеки ден, не бихте ли искали да са ви еднакво достъпни от всяко място?

Искате или не, Microsoft са направили проучване, според което почти всички останали са навити и даже много им харесва идеята. Дълго време онлайн проекти на Microsoft се водеха от MSN поделението на компанията. Характерни за MSN са бързи темпове на разработката и сравнително малко контрол и ограничения върху вида и функционалността на продуктите. Творчески, съзидателен хаос и инкубатор на идеи. Да се надяваме, че ще си остане това. Live проектът се явява продължение на натрупания чрез MSN опит, но вече в по-благоприличен, бизнес ориентиран вид.

Windows Live Beta

Ако очаквате още днес да затриете Office-а и да ползвате само уебприложенията от live.com, ще трябва да ви разочаровам. Windows Live е още в тестова Beta версия. Което означава, че вече става за пред хората, но още не може да му се има доверие да върши работа. Всичко на него е безплатно и част от продуктите ще си останат безплатни.

Някои обаче, след влизане в продукционен режим, ще станат достъпни чрез абонамент. Хубава черта на live.com е, че е изграден на модулен принцип и може да се персонализира. Т.е, ако не ви интересуват и никога не са ви интересували спортните новини, не е нужно да ги получавате на стартовата си страница, само защото 79% (примерно) от останалите хора са луди по спортни прояви като гледане на мачове по телевизията, на баварска бира и македонски наденички, с дижонска горчица. Затова и първият модул на страницата на Windows Live е този, в който се избира кои модули да са видими.

Изборът на съдържание е разпределен в няколко категории.

Fun

Тук са забавните приложения. Но забавни, в смисъла на летен следобеден чай, а не на Quake в мрежа. Има модул, който показва произволна сложна дума от английския език всеки ден, заедно с нейното речниково значение. Много полезно. Както за българи, така и за англоговорящи, колкото и любопитно да е това. Иначе защо щеше да е на първо място в списъка с Fun модулите.

След него следва Flickr – приложение за масово споделяне на снимки онлайн. Благодарение на него, ще видите снимки на лелите и чичовците на стотици хора, които нито познавате, нито някога ще видите на живо. В този раздел има още хороскопи, интересни цитати от пресата, достъп до MSN Video услугата и други.

News & Info

Секцията съдържа връзки към новините от най-популярните новинарски сайтове. Те са класирани в следните раздели:

Бизнес (CNN, Forbes, Newsweek и др.).

Забавление (E! Online, Rolling Stone, VH1 – музикалните новини и др.).

Здраве и лайфстайл (Forbes, iVillage, All Recipes – за които намират забавление в приготвянето на различни вкусни ястия).

Новини (BBC, New York Times, Reuters и др.).

Спорт (ESPN, FoxSports, Sports Illustrated и др.).

Технологии (CNet, Wired, Slashdot и др.).

За запознатите с RSS технологията, този раздел е като един удобен онлайн концентратор за новини. За жалост, не можете да си добавяте собствени фийдове.

От тази секция се активира и твърде полезният модул с прогнозата за времето.

People & Sharing

Разделът с най-дългото име и с най-краткото съдържание (поне засега). От него можете да си активирате модула за електронна поща. Но докато другите описани досе-

га модули работят и в Beta режим, електронната поща има някои ограничения. Трябва да се регистрирате като желаещ за тестване и от Microsoft ще се свържат с вас, ако така преценят. Едно от условията за да кандидатствате обаче, е да имате гражданство в някоя от следните страни: САЩ, Великобритания, Германия, Испания, Италия, Бразилия, Япония, Франция, Китай, Канада, Норвегия или Австралия. Как разпознават кой откъде е, не знам (по IP-то вероятно).

Productivity

Тук може да се открие едно от най-полезните приложения в Windows Live на Microsoft. Това е т. нар. Safety Center, от който може да се стартира приложение, правещо проверка за вируси и spyware. Абсолютно безплатно. В този център има още приложение за дефрагментиране на диска и такова, което чисти излишните, натрупани по време на работа, файлове. Всички те се стартират от уеб и няма нужда да бъдат инсталирани на компютъра. С антивирусния пакет трябва малко да се внимава. По време на тестовото пускане разпозна като "опасен софтуер" и бързичко изтри популярната peer-to-peer програма eDonkey2000.

Друг модул в същата секция е Shopping. Обозначен е изрично като Beta, въпреки че целият проект Windows Live също е в бета версия. В него можете да търсите продукти в редица онлайн магазини, сред които и Amazon. Има линкове към страници в MSN със "съвети за красотата", "данъчен калкулатор" (за България, по-добре ползвайте този от www.nap.bg), "пролетна мода".

The Pulse

В тази категория е галерията с джаджите (gadget gallery) – сбор от малки, но полезни онлайн приложенийца, като конвертор на различни мерни единици, Live Favorites, в които можете да запазите онлайн списък с хиперврзки към най-любимите си страници, игри от MSN и други.

В The Pulse се намира още и блога на live.com, в който се оповестяват всички последни промени по проекта.

Последен в раздела е модулът MSN Video. В него можете да гледате различни клипове, макар че твърде често се прожектира и надпис "Sorry, the clip you selected is not available." (съжаляваме, но клипът, който поръчахте, не е в наличност). Е, това са рисковете на живото „бета" предаване.

Последният раздел е

Windows Live

В него са събрани накуп най-любимите играчки на създателите на сайта. Windows Live Gallery – ако разделът Windows Live съдържа списък с най-важните модули, то Windows Live Gallery е модул с преки връзки към... най-важните модули. Концепцията малко се обърква, когато едно и също се среща на толкова места, но ако Windows Live може да се оприличи със системното меню в една програма, то Windows Live Gallery е нейната лента с инструменти (toolbar). И двете правят почти едно и също, но едното е по-прецизно и по-пълно, а другото по-удобно и интуитивно. В галерията има линкове към мейл-модула, към toolbar, подобен на този на Google, който позволява директно търсене от браузъра, както и блокиране на изскачащи (pop-up) прозорци. Още към споменатия вече център по сигурността и уеббазираните Favorites. Интерес представлява модулът

Local

в който можете да търсите по адрес карти на най-различни местоположения на планетата. Ако се сещате за Google Maps в момента, асоциацията ви е съвсем точна. Това е клонингът на услугата във Вселената на Microsoft. И докато американските карти на Microsoft Local са доста подробни, то останалата част от света има какво още да желае, преди да възприеме този софтуер насериозно. Иначе София се вижда, още Перник, дори Долна Диканя и "Novi Iskar", но нищо повече. Ако искате да видите двора на детската градина, в която за пръв път сте се сблъскали с "обществото", мястото е maps.google.com. След толкова споменавания на Google трябва да отбележим и може би най-важното. Microsoft са се заканили да бият Google в тяхната собствена игра. А именно в търсенето.

Live Search

Търсачката на Microsoft е нереално модерна и супер технологична. Така както GMail (пощата на пак същия враг - Google) се отличава от останалите уеббазирани мейл услуги, така Live Search изпъква пред всички останали със силното си присъствие на клиентската машина. Вече не говорим за уебстраница, с която може да се търси кое къде е в интернет, а за уеб базиран софтуер. Основните разлики са в редицата удобства за потребителя. Например, всички резултати се показват на една страница. Това не означава, че имате страница с 256 043 реда, за някоя по-популярна дума, а вместо това се ползва специална скрол лента, която зарежда динамично следващите резултати в същата страница, все едно че просто разглеждате един огромен списък. Имате още малко слайдърче, чрез което настройвате обема информация, който се показва за всяка позиция от резултатите. Най-подробната настройка показва името на сайта, кратко описание и линк, докато кратката съдържа само име и линк. Така можете да виждате или повече резултати, или по-подробна информация според желанието си. Live Search съдържа още категории за търсене в новините, за изображения, за местоположение (модула Local), както и научен раздел.

Live Image Search

модулът за търсене на изображения, е интересен сам по себе си, със своите възможности. Първо, подобно на всички страници от новата търсачка на Microsoft, той представя всички резултати динамично в една страница. Можете със слайдър да определяте размера на умаленото изображение (thumbnail), а когато задържите мишката над него, се отваря информационен балон с по-голямо изображение, както и редица данни за формата, реалните размери на картинката и страницата, на която е била открита. Ако попаденията са дори и отчасти толкова точни, колкото тези на Google, то Live Image Search може да отхапе доста голям дял от потребителите, които търсят изображения в мрежата. Специално в частта на търсенето, представянето на Microsoft Live е доста силно.

От Microsoft не са подминали и необходимостта на всички съвременни компании да поддържат свое представяне в интернет.

С помощта на Office Live

на адрес office.live.com може да се създава и поддържа уеб присъствие по възможно най-интуитивен и лесен за потребителя начин. Това включва регистриране на домейн имена, хостинг, софтуер за поддръжка и дизайн, мейл адреси, бизнес приложения. Office Live съществува в три версии, които включват различен брой екстри и възможности: Live Basics, Live Collaboration и Live Essentials. В момента, докато трае Beta версията, и трите са безплатни. След това, само за Live Basics няма да се плаща, а останалите се очаква да вървят по около 30 долара на месец.

Най-новите продукти и идеи от Windows Live винаги ще можете да намирате и тествате на

Live Ideas

или ideas.live.com. Сред тях са повечето от описаните модули (все пак почти целият продукт е все още в процес на разработка). В бъдеще там ще са само тестовите пакети. Освен споменатите вече програми в Live Ideas има още уеб версия на MSN Messenger (програмата на Microsoft за изпращане на кратки съобщения), One Care – десктоп антивирусно решение на Microsoft, още Live Search за мобилни устройства и други... и други... и други.

Трудно е да се разкаже за всичко, което има на този сайт, а още по-трудно е то да се опише изчерпателно. Много живот има в Windows Live. Много и различен. Но поне обещава да бъде забавен.

Иван Дончев

Да изперем клавиатурата

КАКВО НИ ТРЯБВА?

- Чиста кърпа за ръце
- Прахосмукачка
- Отвертка
- Голям съд, пълен със сапунена вода

Как да я почистим?

Не ви трябва нищо специално – може да се справите с помощта на обикновени кухненски принадлежности и малко сръчност. Все пак да напомня – не нося отговорност ако си повредите клавиатурата, защото не сте спазили инструкциите.

Първо гасите компютъра и изключвате кабела на клавиатурата. Запомняте откъде сте я изключили, защото после трябва да я включите пак там.

Преди да започнете самото вадене и почистване на клавишите, трябва да си запишете как са разположени, защото после трябва да ги върнете на правилните им места. Най-добре да нарисуваме схемата на лист хартия. Ако имате телефон с камера, е полезно – снимате клавишите отблизо.

Взимаме отвертката...

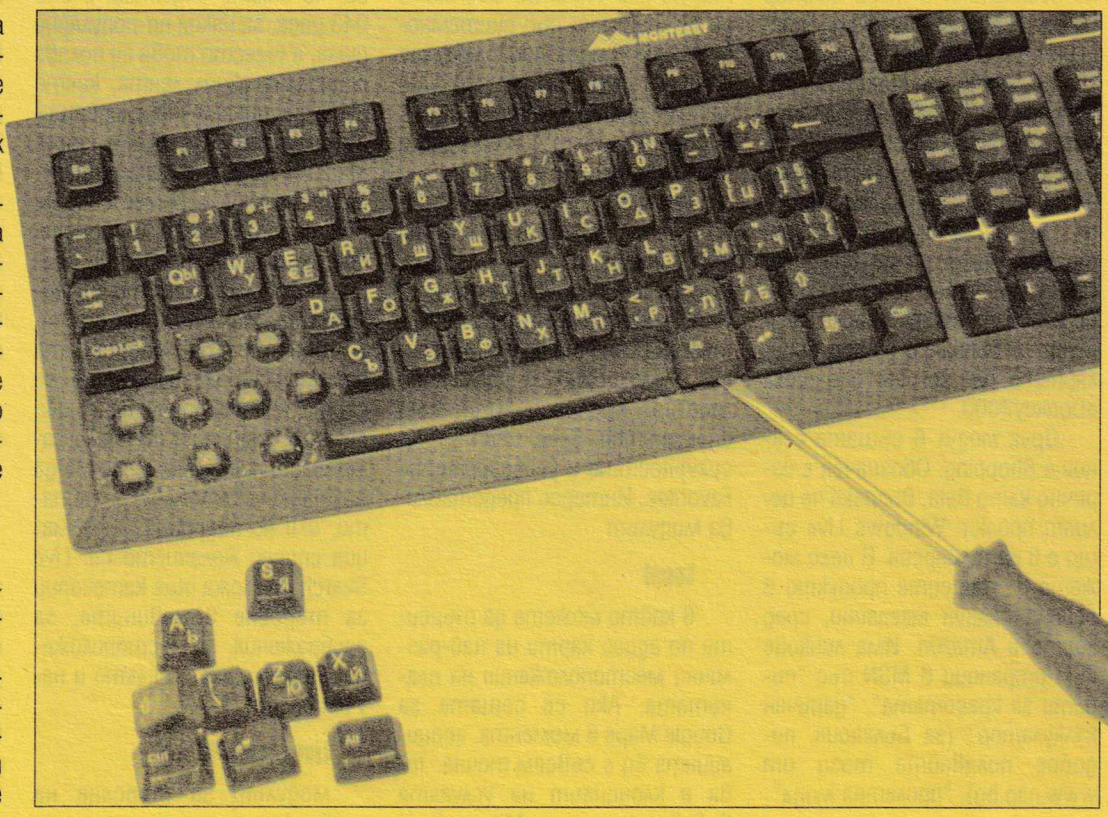
Преминаваме към веселата част на работата – ваденето на клавишите.

Взимате отвертката и започвате от долния край на клавиатурата. Подпъхвате отвертката в основата на всеки бутон и завъртате. Ако сте направили всичко правилно, бутонът се откача от клавиатурата. Взимате го и го слагате да се накисва в тенджерата със сапунена вода. Продължавате докато извадите всички клавиши. Големите бутони – Enter, Space и Shift са по-сложни за вадене и слагане, така че ако не се чувствате уверени в сръчността си, не ги пипайте. Ако все пак се решите – тези бутони имат малка метална скоба, закачена едновременно за бутона и за дъното на клавиатурата, която трябва да се откачи внимателно от основата. По-късно, като закачате обратно тези бутони, скобата трябва да се закачи първа, преди да сложите самия бутон.

Взимаме прахосмукачката...

След изваждането на бутоните се открива гледка към вътрешността на клавиатурата – пълна с космі, прах, умрели хлебарки и остатъци от чипс. Ужас.

Пускате прахосмукачката, слагате й накрайника за чистене на ъгли, и изсмуквате всички боклуци.



Взимате кърпата, навлажнявате я леко и избърсвате цялата клавиатура. Разбира се, внимавате да не попадне вода вътре, защото има опасност да я повредите.

Почистваме клавишите...

Клавишите поседяха в сапунената вода. Вадите ги и ги избърсвате един по един с кърпата. По-рядко използваните клавиши може да са по-замърсени, но упоритото търкане с кърпата ще ги изчисти. Оставяме ги на масата да изсъхнат, като се подготвяме психически за веселата част от работата – монтирането им на клавиатурата.

Да подредим пъзела QWERTY...

Ако всички клавиши са изсъхнали, може да преминете към последния етап – закачането на клавишите на правилните им места. Тук ще ви помогне схемата или снимките, които направихте в началото. Най-лесно е да започнете с монтажа на редовете клавиши отгоре и да вървите надолу. Взимате бутон, завъртате го в правилното му положение – така че буквата/цифрата да се чете и го натискате внимателно на мястото му. С леко прищракване той трябва да влезе и да се закрепи стабилно.

Най-добре е да започнете с първия ред с функционалните клавиши – F1, F2..., след тях са цифрите – 1, 2, 3... След тях са буквите – QWERTYUIO и т.н., докато стигнем до интервала, Ctrl и Windows-клавишите на последния ред.

Ако не сте сигурни къде да сложите някои от бутоните, просто не ги поставяйте веднага – ще го направите по-късно.

Ако пък сте сложили някой бутон на грешно място, винаги може да го извадите отново с отвертката.

Подредихме ли пъзела правилно?

Включвате клавиатурата към компютъра, включвате и самия компютър. Изчаквате да се зареди Windows и пускате Wordpad. Започвате да натискате клавишите и гледате дали на екрана излизат правилните символи. Ако имате бутони, които не знаете къде да сложите и празни позиции за тях, използвате отвертката да натиснете дупката на клавиша – на екрана ще се изпише буквата, чийто бутон е това. Повтаряме операцията докато не сложим всички бутони.

Честито, чиста клавиатура!

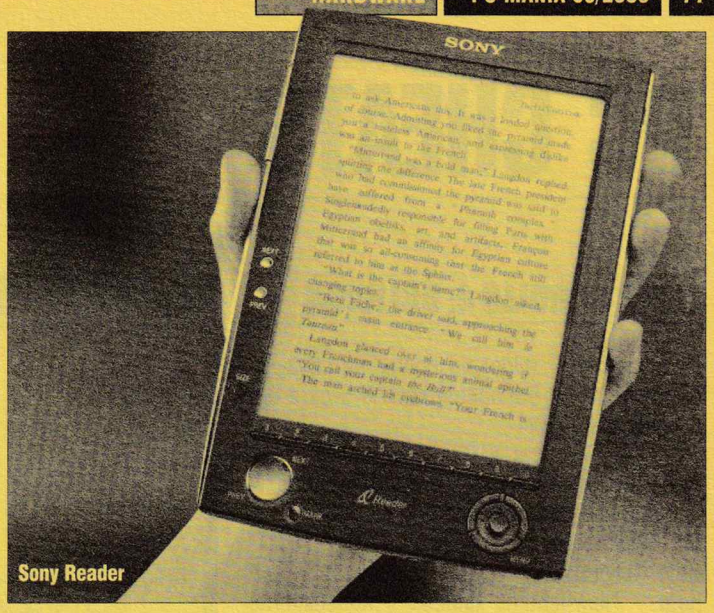
Не беше толкова трудно, нали? Клавиатурата ни изглежда като нова.

Росен Вучев

За бъдещето на е-книгите

Как ви се струва Iliad като име на продукт? Илиада, на Омир? Как ви се струва Iliad като име на електронен четец за книги? Според мен това си е откровена провокация и весела закачка. Iliad може би е бъдещето на книгоразпространението. Iliad е първият електронен четец на книги в света, който работи и с отворени формати. Ще рече – носите в чантата си устройство, в чиято памет зареждате произволен pdf, doc или txt файл, след което го четете на воля, където и да сте. Откога не сте чели книги?

трябваше да бъде конвертирано в собствения формат на Sony BbeB (Broad Band e-Book), а освен това след закупуването на легално копие човек можеше да си чете е-книгата само за 60 дни, преди тя да се самоунищожи. Както показва досегашната история на съвременните технологии, единствено Microsoft са успели да убедят света да използва масово техните затворени формати (LIT за е-книги, DOC за текстове, XLS за таблици и т.н.). Във времето, в което хората получават неограничен достъп до музика и видео когато си поискат и навсякъде, трудно можеш да ги накараш да плащат за електронни книги. Истинските читатели си купуват красиви издания с твърди корици. Загубените читатели (днешните 15-30-годишни) „забравят" да прочетат тази или онази книга и разлистват списания, вестници или уебстраници.



Sony Reader

Следващата революция

Дигитализирането на печатните издания са следващата голяма революция в интернет. Появата на този тип съдържание в електронен вид се забави по съвсем обясними причини – за разлика от музиката или видеото, които се възприемат слухово и визуално, текстът като такъв е отпечатан на хартия. А да трансформираш напечатаното е трудоемка и сложна от юридическа гледна точка задача. Тъмните нюанси в боравенето с авторските права са всъщност най-големият проблем пред разпространението на е-книгите. Защото отдавна желаещите да прочетат и намерят някоя книга могат да се заровят в дебрите на интернет пространството и да си я даунлоуднат, подобно на произволна песен или филм.

Одисеята на Iliad

Iliad е продукт на компанията iRex Technologies, която е дъщерно дружество на Philips. Те не са първите, които произвеждат подобен уред. Първи (защо ли не е учудващо) са Sony, които преди две години представиха на японския пазар техния Librie. Той не успя да спечели масовия потребител заради една основна причина – съдържанието, което можеше да се чете през джобния уред,

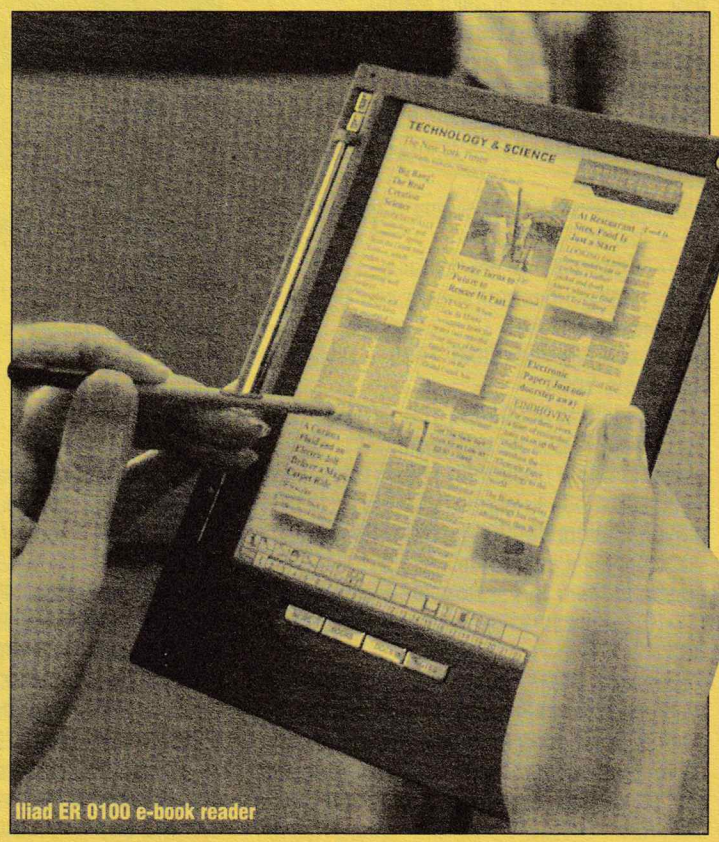
Iliad ще се продава от края на месец април. Цената на рийдъра се очаква да бъде около 600-650 евро. Това са много пари, въпреки сериозния потенциал на това устройство. Sony също са обявили априлмай като период, в който ще пуснат в продажби техния нов Reader – наследника на Librie, който е „забравил" да прилага ограниченията на татко си. Срещу неколкостотин евро потребителите внезапно ще могат да разлистват колекциите си с електронни книги в PDF формат на произволно място, а не само пред монитора.

Книга се чете най-добре, когато ти е приятно да седиш някъде, където всичко ти напомня за работа. Аз предпочитам тоалетната като място за вдъхновение. Вие?

Александър Бойчев

Технически данни

Iliad променя всичко това. Устройството с размер A5 (половината от лист A4) е оборудвано с 64 мегабайта операционна памет,. 400-мегахерцов xScale процесор, чувствителен на допир екран с т.нар. "E-Ink" матрица и разделителна способност от 1024x768 точки, 224 мегабайта вътрешна памет и слотове за SD и CompactFlash карти. Комуникира с PC-то през USB порта, възпроизвежда познатите формати doc, pdf, html и txt, а в добавка може да бъде използван и като mp3 плейър. В корпуса му е вграден Wi-Fi модул, така че да се свързва и безжично с PC-то и/или интернет. Дисплеят E-Ink е основната разлика между Iliad и обикновения PDA – той е черно-бял. По-точно може да възпроизвежда 16 нюанса на сивото. Наред с това той показва текста и при изключен екран. Благодарение на тази технология издръжливостта на батерията е около една седмица след тричасово зареждане.



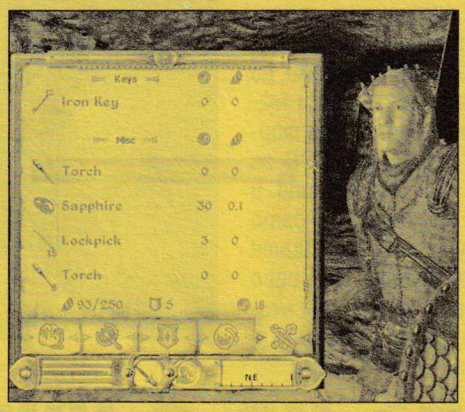
Iliad ER 0100 e-book reader

PC CHEATS

ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Натиснете ~ (tilde) по време на игра, за да можете да въведете който и да е от следните кодове:

tgm Ако не сте се прицелили в нищо, получавате неуязвимост.
tcl – Режим No Clipping.
tfh – Пълен Help.
help – Получавате списък с конзолните команди.
lock # – Заключвате селектираната врата (1-100).
unlock – Отключвате селектираната врата.
kill – Убивате селектираната NPC цел.
coc NAME – Телепортирате се до NAME.
modpcs SKILL, # – Добавяте индикираното количество точки към конкретното умение.
modpca ATTRIBUTE, # – Добавяте индикираното количество точки към конкретната принадлежност.
AdvLevel – Повишавате дадено ниво.
AdvSkill – Повишавате опита към дадено умение.
CompleteQuest – Завършвате настоящата задача.
caqs – Завършвате всички Quest Stages.
psb – Получавате всички магии.
ToggleMapMarkersReveal – Откривате всички специфични места на картата.
sexchange – Промяна в пола.
showclassmenu – Промяна в класа.
showbirthsignmenu – Промяна относно раждането.
player.setlevel # – Промяна в дадено ниво на # (1-255)
tai – AI включване/ изключване.
tcai – Изкуствен интелект при битките включен/изключен.
player.additem 0000000f 1000 – Получавате злато 1000.
player.additem 0000000a 100 – Получавате 100 отключване на ключалки.
player.additem 0000000b 100 – Получавате 100 скелетови ключове.
player.additem 0000000c 100 – Получавате 100 поправка на чукове.
player.additem X Y – Получавате предмет (X=HEX номер на предмета, Y=количество)
Забележка: Моля, обърнете внимание, че чрез този код можете да завършите дадена задача, дори още да не ви е възложена, с което я проваляте. Това ще стане, ако например си дадете предмет като IMPERIAL DRAGON ARMOR. Най-добрият



начин да изпробвате кои предмети са цел в определени задачи и кои не са, е като не правите QUICKSAVE преди да си дадете даден предмет.

Списък с предметите

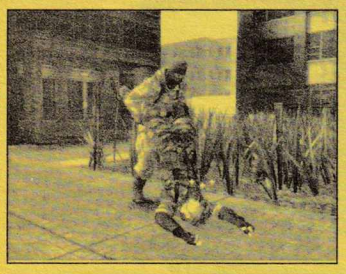
Използвайте следните HEX номера с player.additem X Y кода. *Пример: player.additem 0002299F 1 – получавате Elven Boots.*

0002299C ElvenCuirass ARMO Elven Cuirass
0002299D ElvenGreaves ARMO Elven Greaves
0002299E ElvenGauntlets ARMO Elven Gauntlets
0002299F ElvenBoots ARMO Elven Boots 000229A0 ElvenShield ARMO Elven Shield 000229A1 ElvenHelmet ARMO Elven Helmet 000229A2 SteelCuirass ARMO Steel Cuirass 000229A3 SteelGreaves ARMO Steel Greaves 000229A4 SteelHelmet ARMO Steel Helmet 000229A5 SteelBoots ARMO Steel Boots 000229A6 LowerShirt01 CLOT Blacksmith's Apron
000229A7 LowerPants01 CLOT Blacksmith's Pants
000229A8 LowerShoes01 CLOT Rough Leather Shoes
000229A9 LeatherBracer ARMO Leather Bracer
000229AA LowerShirt02 CLOT Dark Green Shirt
000229AB LowerPants02 CLOT Laced Leather Pants
000229AC LowerShoes02 CLOT Stitched Leather Shoes
000229AD MiddleShirt01 CLOT Brown Shirt 000229AE MiddlePants01 CLOT Light Brown Linens
000229AF MiddleShoes01 CLOT Pigskin Shoes
000229B0 UpperShirt01 CLOT Green Brocade Doublet
000229B1 UpperPants01 CLOT Green Silk Garment
000ADD4E ImperialDragonBootsHeavy ARMO Imperial Dragon Boots
000ADD50 ImperialDragonCuirassLight ARMO Imperial Dragon Cuirass
000ADD51 ImperialDragonGauntletsHeavy ARMO Imperial Dragon Gauntlets
000ADD52 ImperialDragonGreavesHeavy ARMO Imperial Dragon Greaves
000ADDA2 ImperialDragonHelmetHeavy ARMO Imperial Dragon Helmet
000ADDA3 ImperialDragonBootsLight ARMO Imperial Dragon Boots
000ADDAA ImperialDragonCuirassHeavy ARMO Imperial Dragon Cuirass
000CA152 UniqueWeapHatred WEAP Battleaxe of Hatred
000CA153 UniqueStaffApotheosis WEAP Apotheosis
000CA154 UniqueWeapAcid WEAP Akavari Sunderblade
000CA155 UniqueWeapAkavari WEAP Akavari Warblade
000CA156 UniqueWeapBlindness WEAP Bow of Infliction
000CA157 UniqueClubSubmission WEAP Truncheon of Submission
000CA158 UniqueWeaponKorbansSaber WEAP Captain Kordan's Saber
000CA159 UniqueWeapCleaver WEAP Destarine's Cleaver
0001FED0 EmperorGauntlets ARMO Emperor's Gauntlets
0001FED1 EmperorGreaves ARMO Emperor's Greaves
0001FED2 EmperorHelmet ARMO Emperor's Helmet
0001FECE EmperorBoots ARMO Emperor's Boots
0000552C EnchClothingRobeShieldGrand CLOT Aegis Robe
0000552D EnchClothingPantsFortifyMagicka CLOT Fortify Magicka Pants
00005530 EnchClothingShirtIShield CLOT Vest of Warding

Отключване на ключалки

Запаметете играта си до врата. Задайте автоматично отключване докато се отвори вратата. Точно преди да се е отворила натиснете [Escape] и заредете запаметената по-рано игра. Играта ще ви покаже вътре (зад вратата) като няма да сте изгубили отключването на врата и предметите, с които сте разполагали от запомнената позиция.

CONSOLE CHEATS



Metal Gear Solid 3: Subsistence (PS2)

За да получите достъп до Secret Theatre:
Започнете игра. Преминете успешно "Virtuous Mission," – първата част на играта. Направете save, когато и да е след това. Ще разберете, че сте се справили, ако видите началните надписи (за Snake Eater) преди заглавния екран, когато заредите PS2.

За да получите достъп до Banana Camouflage:
Трябва да достигнете най-добро време за всеки стадий на режим Snake vs. Monkey.

За да получите достъп до DPM Camouflage:
Трябва да изиграете режим Special Duel на guck 2.

За да получите достъп до Green Face Paint:
Трябва да изиграете режим Special Duel на guck 2.

За да получите достъп до Animal:
Победете Ocelot като изтощите stamina точките му.

За да получите достъп до Cold War:
Победете Volgin като изтощите stamina точките му.

За да получите достъп до Fire:
Победете The Fury като изтощите stamina точките му.

За да получите достъп до Hornet Stripe:
Победете The Pain като изтощите stamina точките му.

За да получите достъп до Stealth Camo:
Изиграйте играта без сигнали за тревога.

За да получите достъп до Spider:
Победете the Fear като изтощите stamina точките му.

За да получите достъп до Reiko:
Log-нете 50 часа online игра.

За да получите достъп до режим Boss Survival:
Изиграйте играта успешно веднъж, при което и да е ниво на трудност.

The Fear:
Когато водите битка с the Fear, можете да улесните победата си. В началото на битката виждате дърво, на което можете да се качите (в северозападната част на картата). Това е най-отдалеченото дърво с увивни растения, по които да се качите. Тази позиция ви осигурява прикритие от дясната страна. The Fear ще изстрелва стрелите си към вас от същата посока. Опонентът ви ще скочи само на две дървета, това отдясно на вас и това пред вас. Когато стигне до дървото пред вас, по някаква причина той не ви напада за известно време, а просто стои там. Това не се получава в 100% от случаите, но имате добър шанс да се възползвате от тази стратегия.

Kingdom Hearts II (PS2)

За достъп до Bond of Flames:
Трябва да изиграете битката с Axel в града на здрача.

За достъп до Fenrir:
Трябва да победите Sephiroth-незадължителния бос в Hollow Bastion.

За достъп до Follow the Wind:
Трябва да победите Barbossa при Port Royal.

За достъп до душа-пазач:
Трябва да победите Хадес в частта с Подземното царство при колизеума.

За достъп до Gullwing:
Говорете с Yuna след като сте победили Хадес в Подземното царство.

За достъп до Hero's Crest:
Победете хидрата при колизеума.

За достъп до скритият дракон:
Победете Shan-Yu в Земята на драконите.

За достъп до святата тиква:
Трябва да се справите с теста в град Хелоуин.

За достъп до едноцветност:
Победете Pete при реката на безвремието.

За достъп до пазач на клетвата:
Трябва да завършите първото посещение на Sora в града на здрача.

За достъп до забрава:
Трябва да се справите с Xigbar в Света, който никога не е бил.

За достъп до магическата роза:
Трябва да говорите със звяра, след като се върнете в замъка му.

За достъп до спящия лъв:
Разгледайте кабинета на Ansem в Hollow Bastion.

За достъп до търсача на звезди:
Трябва да получите форма Valor от мистичната кула.

За достъп до сладкия спомен:
Трябва да изиграете мини играта Призрачната пещера в гората от сто акра.

За достъп до Ultima оръжие:
Трябва да получите Ultima рецептата от мазето в имението в града на здрача. След като се справите с това, можете да използвате Moogle магазините, за да направите синтез.

За достъп до вълшебната лампа:
Трябва да победите Джафар в Аграба.

За достъп до чудесата на бездната:
Трябва да изиграете четвърта глава от Atlantica.

За достъп до тайния край:
Изиграйте успешно всички светове и дневника на Jiminy, ако играете при режим standard. Изиграйте само всички светове, ако играете при режим proud.

За достъп до Chicken Little:
Можете да го вземете от света на гората, която е сто акра. Получавате достъп до него след втората cut-сцена.

За достъп до джина:
Трябва да победите властелина на Вулкана и виелиците.

За достъп до Питър Пан:
След второто си посещение на Port Royal ще го откриете при гробището за кораби.

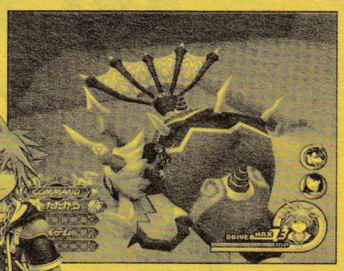
За достъп до Стич:
След като достигнете форма Господар, ще го откриете в коридора към компютърната зала в Hollow Bastion.

За достъп до Gummi Ship ниво 2:
Трябва да достигнете ниво 1 с ранг S, A или B.

За достъп до Gummi Ship ниво 3:
Преминете през ниво 1 и 2 с ранг S, A или B.

За достъп до специалните модели:
Трябва да достигнете ранг S при някоя gummi ship мисия.

За достъп до режим Berserk:
Трябва да достигнете ниво Metal на ниво 30.



The Battle for Middle-earth II

I. Общи съвети

– Този път враждуващите фракции са шест, а не четири. Основният принцип обаче е непроменен – с малки изключения мечоносци бият пиконосци, но последните са добри срещу кавалерия, която пък, от своя страна, маже стрелци, пред които никой пехотинец няма шанс. Не забравяйте това никога по време на битка.

– Сега, когато може да строите базата си навсякъде, на практика не сте ограничени почти от нищо. Единствено, за да са ефективни, сградите за ресурси трябва да бъдат издигани на чист терен и далеч една от друга. В някои по-напрегнати игри обаче ще се наложи да забравите това правило, тъй като те увеличават и командния ви лимит.

– Макар че сега може да се обграждате и със стени, те са толкова слаби, че просто няма смисъл да си пръскате ресурсите по тях. Поне докато авторите не пуснат някой пач, който да оправи това недоразумение. А те вече са му хвърлили око.

– Не подценявайте разузнаването на картата. Сега из нея са разпръснати няколко типа неутрални сгради, чието превземане ще ви помогне в хода на войната. Signal Flares намалява времето, за което се презареждат магическите сили (от Вечерницата или Единствения). С Outpost пък ще получавате допълнителни ресурси. В Inn ще тренирате специални и по-евтини единици (например хобити). Ще се натъквате и на малки леговища, охранявани от паяци, вълци и т.н. Ако ги унищожите, ще получите хем злато, хем опит за героите и тяхната армия.

– Не се втурвайте прекалено прибързано към ъпгрейдите. Макар и особено полезни (например Silverthorne Arrows), те като цяло са скъпи. В мултиплейър прибягвайте към тях по време на по-дълги игри.

– Оглеждайте се постоянно за Ам-гъл. Не бихте искали Единствения да се озове в ръцете на противника ви и Саурон или Галадриел да почукат на вратите на вашата крепост, нали?

II. Расите на Средната Земя

1. Хора на Запада

Тази фракция е образувана вследствие на обединяването на роханци и гондорци. Техният специалитет е кавалерията, която се подвизава в три варианта – Gondor Knight и Rohirrim бойци и стрелци. Така че очаквайте врагът да ви залива предимно с пиконосци. Затова придружавайте кавалерията си от няколко батальона Gondor Soldiers. Хората на Запада имат и една уникална сграда – Marketplace, която предлага икономически ъпгрейди. Възползвайте се от екстрите й, особено ако играта се проточва прекалено дълго.

Eowyn – безполезен герой. По-скоро прилича на "пълнеж" към цялостния облик на играта. Насочете се към Еомер и я оставете в краен случай.

Eomer – отличен поддръжник на вашата кавалерия. Чрез неговото Outlaw Leadership умение пък ще трупате ресурси с всяко убийство.

Boromir – единствено умението Horn of Gondor го прави малко по-особен от всички останали. Чрез него той зашеметява близкостоящите врагове.

Theoden – другият герой, освен Eomer, който задължително трябва да използвате заедно със своята кавалерия. Благодарение на своя Glorious Charge и той, и конниците около него понасят с 10% по-малко щети.

Faramir – макар и не чак толкова добър стрелец като Legolas, и този герой може да порази по-големите и мощни врагове с Wounding Arrow. Когато се налага, има възможност да се бие и на кон, и с меч.

Aragorn – скъп герой, чудесен лечител и воин, перфектен

пълководец, способен да уплаши и най-надъханите противници. Когато достигне десето ниво, може да привика и армията на мъртвъците (точно както в първата част).

Gandalf – все така един от най-мощните герои в играта, макар че онези, които са запознати с първата част, ще усетят липсата на умението му да увеличава бронята на приятелските единици около себе си със 75% и да им дава 300% боен опит, защото сега то вече е премахнато.

2. Елфи

Елфите действат с финес и от разстояние. Те притежават най-добрите стрелци, които, подкрепени от ъпгрейда Silverthorne Arrows, направо дават такъв откат на враговете, че надали някой ще може да се доближи до тях. Това обаче няма да е за дълго, защото авторите явно са усетили, че така балансът е сериозно нарушен и в най-скоро време силата им ще бъде леко намалена. Макар и особено потайни и използващи дърветата за прикритие, елфите са изключително крехки и мрат като мухи. Затова подмолната тактика в случая е най-подходяща. Просто не забравяйте да допълните дългоухите с няколко ента.

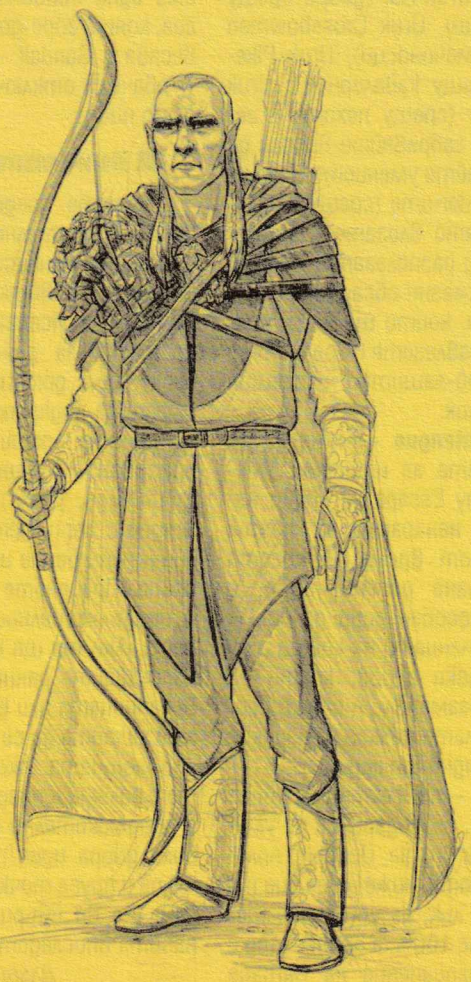
Glorfindel – мощен и особено бърз воин благодарение на Wind Raider. Няма значение дали е пеш или на кон, той е полезен по време на всяко сражение.

Haldir – умел както в близък бой, така и с лък. Увеличава бронята и щетите на съюзниците с 50%. А със своята Golden Arrow може да порази всеки дракон или назгул.

Arwen – не е особено мощна, но благодарение на уменията си Athelas и Flood се превръща в отличен поддръжник на цялостната ви армия.

Legolas – един от най-ловките стрелци в Средната земя. Едва ли някой би могъл да открие видими слабости в него.

Thranduil – няма по-добър стрелец от този елф. Той може да се придвижва и да атакува, докато е невидим, а благодарение на Thorn of Vengeance ще унищожи почти всеки герой или единица, достигнала по-високо ниво (дори и дракон).



Elrond – най-добрият поддръжник на елфическата армия. С помощта на своите умения – Athelas, Leadership, Farsight, Whirlwind и Restoration – той би могъл да обърне хода на всяко сражение.

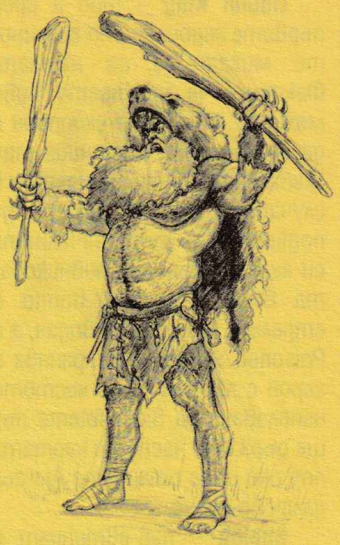
3. Джуджета

Бавно подвижни и тръгтлести, но изключително силни и корави като митрил воини. Ако ги наречете танкове, няма да сгрешите. Те разполагат с една от най-интересните новости в играта. Благодарение на техните свързани помежду си с подземни тунели мини (сградите за ресурси), могат да кръстосват картата безпроблемно за нула време (до там, където има друг Mine Shaft, разбира се). Така те имат възможност да създават диверсия, да охраняват всичките си постройки с лекота и да правят значително неприятни изненади на враговете си. Единствено джуджетата разполагат с Battlewagon. Този вагон, теглен от специално животно, е оборудван с експлодиращи варели. Може да бъде ъпгрейдван и със стрелци или пък със специално приспособление, което лекува войните наоколо. Това го прави особено полезен в разгара на сражението. Пък и може да гази наред всичко, през което мине, подобно на кавалерията.

Gloin – герой, подходящ за унищожаването на всякакви постройки и на по-големи стълпотворения от единици (чрез Shake Foundation и Slam). За разлика от Гимли обаче, своя син, той няма възможност да мята брадви и е лесна плячка за летящите противници.

King Dain – лидерът на джуджетата. Издръжлив и корав, той лекува, увеличава бронята и демиджа на единиците наоколо, както и опита, който трупат. На всичкото отгоре умее да ги надъхва на бой и да ги предпазва от всякакъв страх. Когато стигне десето ниво пък, призовава своята кралска охрана. Той обаче се бие единствено в близък бой.

Gimli – същински танк. Може да понесе значително голям демидж, преди да се предаде. С Leap Attack премазва огромни



групи врагове, а с Axe Throw поразява и досадните летящи единици. Да не говорим, че със Slayer (+ 200% демидж и двойно по-бърза атака) едва ли ще остане нещо живо след него.

4. Гоблини

Макар и дребни, тези същества са изключително подвижни и почти безплатни и могат да окажат сериозен натиск върху противника още в самото начало на играта – може би най-добрата ръш фракция. Ако попаднат в ръцете на опитен играч, малцина биха могли да им се противопоставят. Би било добра идея да започнете незабавно да тормозите вражеските бази с Goblin Warriors и Goblin Archers (в Defense Stance и никога не забравяйте да използвате умението им да тровят), а впоследствие и със Spiderlings. В такъв случай силата Scavenger ще ви бъде особено полезна. Насочете вниманието си към централната постройка и към тези, които произвеждат ресурси. Подобно на джуджетата и гоблините могат да охраняват своите Tunnels безпроблемно. Просто поставете в тях няколко от вашите воини (за предпочитане Half-Troll Marauders), които ще изскочат на мига там, където ще са необходими. Постройте Fissure. Така ще получите достъп и до Cave, и Mountain Trolls, които са еднакво силни и в близък, и в далечен бой. Но никога не ги оставяйте неохранявани от група гоблини. Не забравяйте, че е хубаво е да имате тунели из цялата карта и особено в близост до противниковата база.

Goblin King – той е сред първите герои, които гоблините могат да си наемат. Фактът, че на трето ниво може да се качи на скорпион и да се превърне в единица тип "кавалерия", го прави идеален в случаите, когато искате да подкрепите първоначалната си агресия към противниковата база с дребни воини и стрелци. Той е добър водач, а с Poisoned Stinger отстранява и герои с лекота. С по-честото използване на Skull Totems пък ще държите част от картата под око и ще откриете Ам-гъл далеч по-лесно.

Shelob – най-евтиният и почти безполезен герой. Единствено умението му да се заравя в земята и да изкача на което и да е място на картата, незакрито от мъгла, го прави що-годе полезен. То обаче се отключва чак на десето ниво. Може би онези, които искат да го използват като танк или диверсант в тила на противника, ще му намерят някакво приложение.

Drogoth the Dragon Lord – най-скъпият и най-мощен герой на гоблините, на когото не може да се противопостави почти никой. Освен стрелците. Те ще го схрускат за закуска, така че в никакъв случай не го оставяйте без телохранители.

5. Мордор

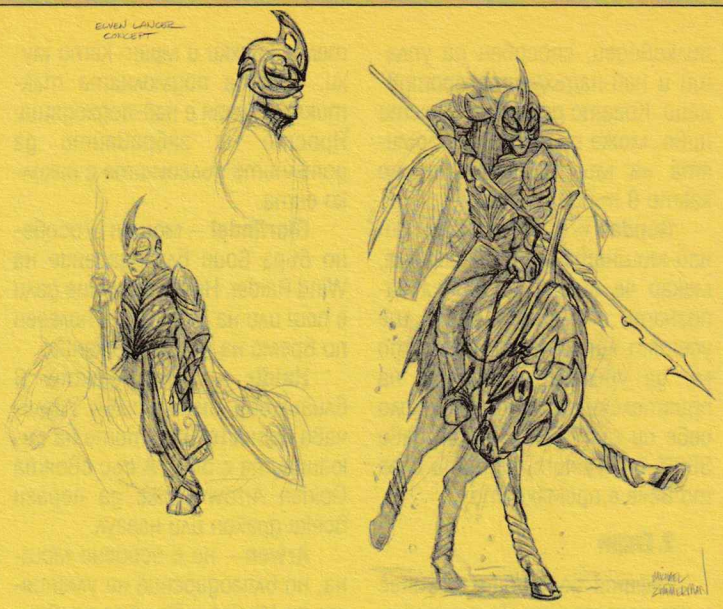
На практика не се отличават особено от гоблините – и двете раси разчитат на масата, а не на качество. Но онези, които играят с Мордор, могат да се възползват от способностите на гигантския Mitakil. Тези слоноподобни същества ще пометат почти всички видове единици, включително и кавалерията, и са изключително полезни срещу сгради. Те обаче могат да бъдат поразени с лекота с огнени стрели и пиконосци. Затова е добре да бъдат придружавани най-малкото от Corsairs of Umbar, които контрират последните.

Nazgul – евтини и не чак толкова смъртоносни и опасни, колкото във филма. Освен това умират твърде бързо и в двата си варианта – и пеш, и на кон. Вероятно заради това може да наемате по три от тях. Но като за начало ще ви свършат работа.

Mouth of Sauron – онези, които са гледали разширената версия на "Завръщането на краля" или са чели самата книга, знаят кой е този грозник. Той може да намалява бронята на врага, както и щетите, които нанася върху вашите единици. Или пък да обръща противниците ви един срещу друг.

Fellbeast – можете да наемате по две от тези въздушни герои, които обаче на практика са безполезни срещу всеки противник с поне два батальона стрелци с огнени стрели. Затова най-добре първо избийте въпросните единици и после ги пуснете в атака. Защото те са скъпи (3000) и единственото им умение е Screech, което изпраща врага в панически бяг.

The Witch King – най-скъпият и опасен герой на Мордор.



Същински красавец – може да язди Fellbeast или да върви пеш. Последното му умение, Hour of The Witch King, пречи на възстановяването на специалните умения на противника.

6. Исенгард

Онова, което отличава силите на Исенгард от останалите раси на Средната Земя е, че повечето им единици се обучават в една-единствена сграда – Uruk Pit. Оттук получавате Uruk-Hai (добри срещу пиконосци), Uruk Crossbowmen (срещу мечоносци), Uruk Pikemen (срещу кавалерия) и Uruk Berserker (срещу пехота и герои). Не забравяйте винаги да използвайте умението Howl на Warg Raider-ите (срещу стрелци), когато влизате в битка. Исенгард разполагат и с някои доста полезни обсадни приспособления, които ще ви помогнат да навлезете в крепостта и на най-защитно играещия противник.

Wormtongue – може да го използвате за шпионин. Умението му Escape го прави невидим и ненараним за кратък период от време. А когато стане десето ниво, е способен дори да поеме управлението на който и да е вражески герой, което го прави незаменим. А струва едва 800 злато (макар че изисква 50 командни точки).

Lurtz – перфектният убиец на герои, благодарение на умението си Cripple. Особено полезен, защото може да се бие и с меч, и с лък, да увеличава щетите със 100%, а бронята си с 50% благодарение на Carnage (на трето ниво и само с меч) и да ви дава ресурси за всеки убит противник (на шесто).

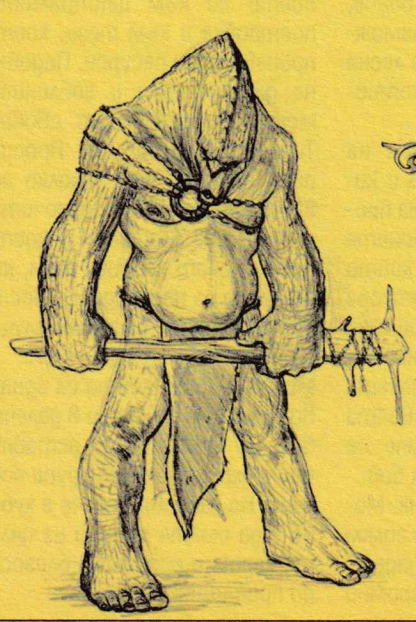
Sharku – ако смятате да тормозите врага си предимно с Warg Raiders, това е вашият герой. Той не е скъп и изисква съвсем малко командни точки (25). Благодарение на него ще увеличавате бронята и щетите, които тези маунтнати единици нанасят.

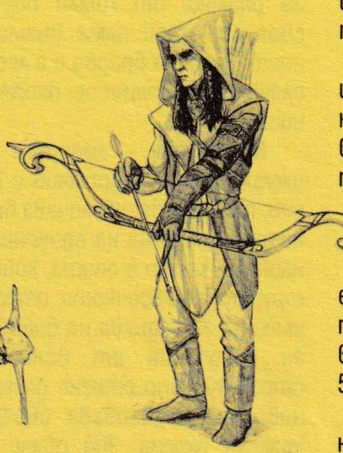
Saruman – за разлика от първата част, сега този дядка има една особено мощна магия, която горе-долу го уравновесява с Gandalf – Thunderbolt. Тя обаче се отключва чак на десето ниво.

III. Магическите сили

Изучете предварително и доста внимателно всички сили и техните функции, преди да се впуснете в битка. Например силите на Исенгард са предпоставка за добър икономически бум, докато гоблините могат да подкрепят редиците на своите армии с един куп призовани единици Wildmen, Spiderlings, Wyrm, Watcher, Dragon и дори Balrog. Всяко излишно колебание ще ви струва скъпо. Преценете внимателно и продължителността на играта. Ако тя ще бъде кратка, използвайте ранните сили от Вечерницата или Единствения, а не чакайте да се докопате до най-мощната. Ако пък картата е голяма и предполага дълго и продължително сражение, би било добра идея да спестите някоя и друга точка за сила, която ще ви свърши по-голяма работа впоследствие.

Владимир Тодоров





Best Gadgets

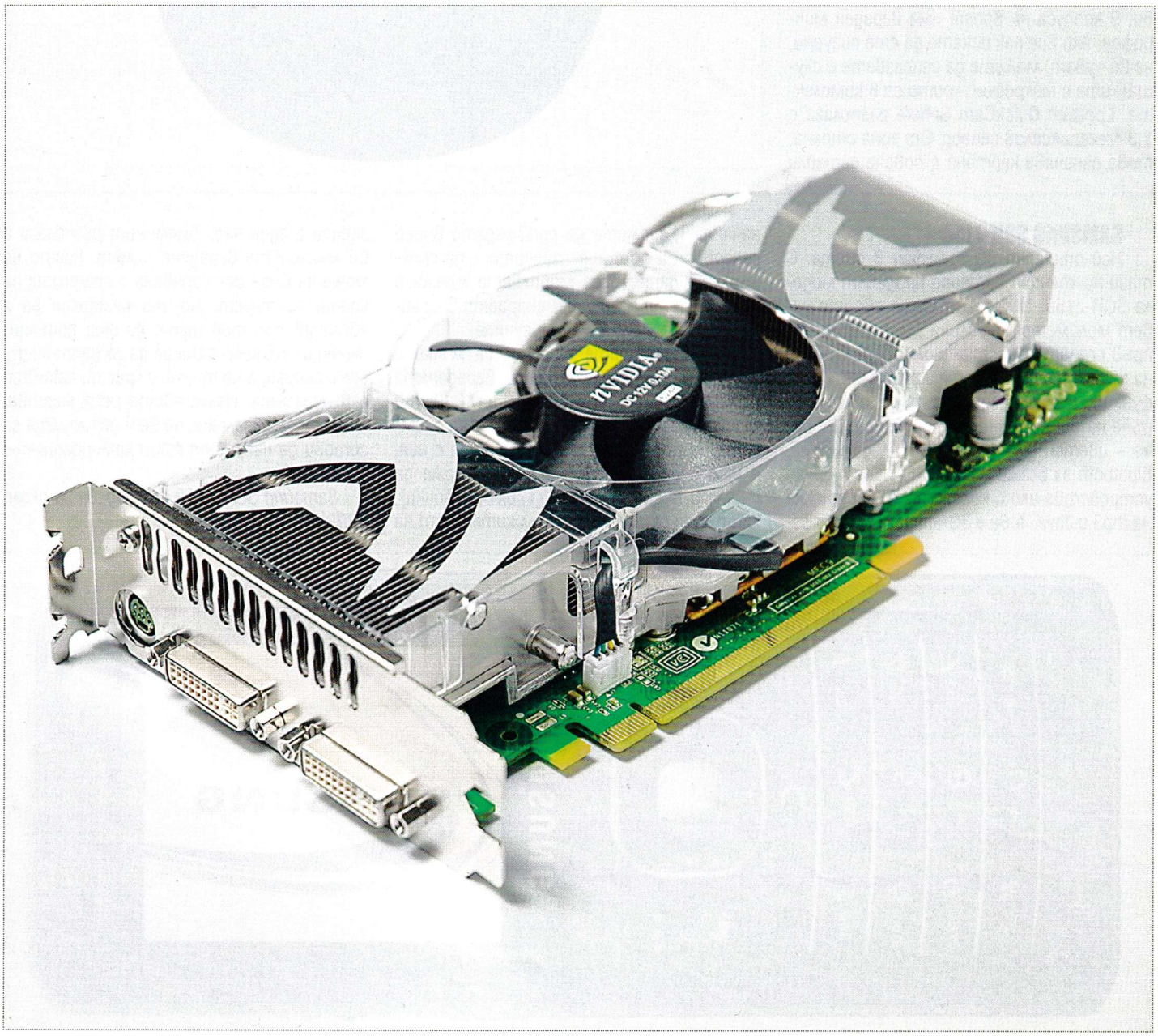
GADGET НА МЕСЕЦА

GALAXY GEFORCE 7900 GTX

Всяка година мечтите ни умират и се раждат отново. През тази пролет те се свързват с 7900GTX – най-новото от най-доброто на nVidia и седмата серия на техния GeForce. Появата на този ускорител беше през март, като карти с този чип вече се продават и на българския пазар.

Galaxy GeForce 7900 GTX е предложение за всички геймъри със сериозни амбиции да подкарат с максималната възможна резолюция най-новите игри. При това ценовото предложение за този модел е повече от атрактивно с оглед на възможностите му. Той е оборудван с 512 мегабайта DDR3 памет. Графичният ускорител G71 е произведен по 0,90 nm технология. Чипът е с 278 милиона транзистора. Те са по-малко в сравнение с предната генерация чипове G70 (302 милиона транзистора), но в случая говорим за по-ефективна и по-добра архитектура на чипа, позволяваща по-висока производителност. Съкращението GTX в името означава, че говорим за чип, тактуван с по-висока честота, която в случая е 700 мегахерца. Разликата между 7900GT и 7900GTX е в характерния и красив вентилатор на GTX-а, заемащ почти две трети от повърхността на картата. Осигурена е поддръжка за технологията SLI, т.е. възможност за работа на два графични борда едновременно. Разполага с два DVI-изхода, като по този начин можете да работите едновременно с два монитора (максимална поддържана резолюция от 2560x1600 пиксела). Има вградено хардуерно ускорение за High Definition video. Поддържа следните nVidia технологии – CineFX Engine 4.0, UltraShadow II, Intellisample 4.0. Мечтата за това Galaxy е вече факт. Тя няма да умре. Не и преди следващия брутален GeForce…

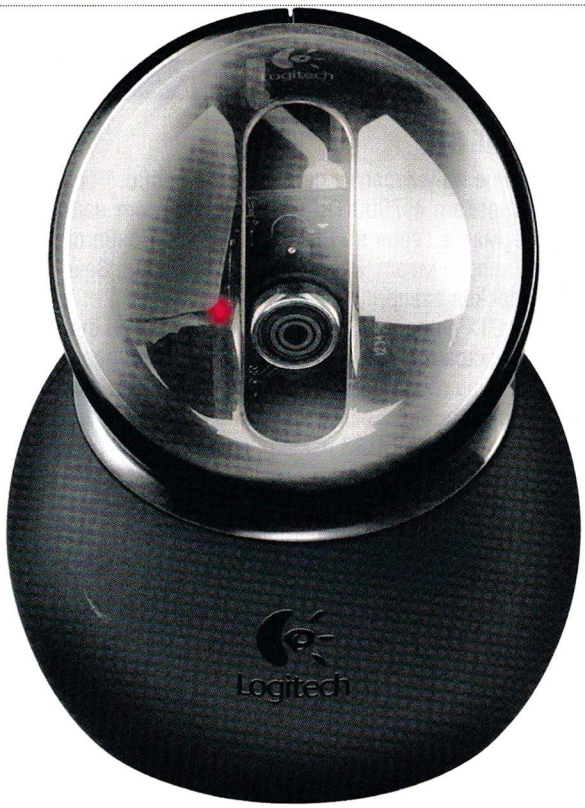
Galaxy GeForce 7900 GTX се продава за 1000 лева от Argus Computers.



LOGITECH QUICKCAM SPHERE

За да оцените пълноценно възможностите на новите технологии и да започнете да копнеете за тях, трябва да чатите. Услугата за текстова комуникация между двама души по интернет промени скоростта и качеството на общуване между индивидите. Следващата стъпка е масовизацията на гласовите дискусии и видеоразговорите през компютъра. За целта обаче потребителят се нуждае от допълнителен хардуер – слушалки с микрофон и уебкамера. Logitech QuickCam Sphere е модел уебкамера, който ще ви служи вярно. Разбирайте това буквално, тъй като благодарение на моторозирания си механизъм Sphere се върти и може да бъде настройвана максимално удобно според мястото и желанието ви къде да седите и да провеждате разговора. Освен това устройството се монтира върху 23-сантиметров статив, като по този начин можете да сте сигурни, че обективът хваща окото ви, а не джоба на панталона ви. В корпуса на Sphere има вграден микрофон. Ако все пак искате да сте сигурни, че ви чуват, можете да използвате и слушалките с микрофон, които са в комплекта. Logitech QuickCam Sphere разполага с 1,3-мегапикселов сензор. От една страна, това означава картина с повече детайли и по-добро качество, а от друга – че бихте могли да направите мегапикселови снимки на стаята си, които да изпратите на познати и приятели.

Logitech QuickCam Sphere се продава за около 300 лева.



SAMSUNG SGH-Z150

Най-тънкият 3G телефон в света. С тази претенция Samsung продават модела SGH-Z150. И с право – със своите девет милиметра дебелина Z150 прилича на пръв поглед на дистанционно, отколкото на мобилен апарат. Той е и супер лек. Като функционалност апаратът се движи по ръба на съвременните тенденции. Ще рече – цветен дисплей с 256 хиляди цвята, Bluetooth за безжична комуникация с други устройства или с компютъра, поддръжка на mp3 и Java. Това е 3G-апарат, което означава, че можете да провеждате видео разговори и по-същественото – да прехвърляте данни през мобилната мрежа с няколко пъти по-високи скорости в сравнение с GRPS или EDGE-мрежите.

Недостатъците на Z150 са малки и простими. От една страна, вградената камера е само с VGA-резолюция (640x480 точки), но от друга, качеството на снимките, които можете да направите с нея, е много добро. Освен това тя може да снима и видео със звук (176x142 точки), като максималната продължителност на записа е един час. Телефонът разполага с 60 мегабайта вградена памет, която не може да бъде разширявана с помощта на карти за памет. Но ако можехте да я увеличавате, той щеше да има допълнителен слот, което щеше да го направи дебел и грозен, а не тънък и красив, какъвто е в момента. Изкуството иска жертви. Мога да се обзаложа, че 90% от хората са готови да направят този компромис със себе си.

Samsung SGH-Z150 се продава за около 800 лева.

EPSON DREAMIO EMP-TWD1

Какво е домашното кино за вас? Пакетче приготвени в микровълновата пуканки, две бири и нужната почивка преди сън? Или звуков ефект от седемнадесет високоговорителя, картина през широкоекранна плазма и само оригинални DVD-та? Хубавото на просветения свят е, че той позволява свободата на мнението и свободата на избора. Epson Dreamio EMP-TWD1 е плод на съвременния свободен избор – без да има претенциите да дава абсолютния отговор на фанатиците и без да поставя пред ребуси простите кибици това устройство съчетава в себе си всичко, което е нужно за пълноценното кино изживяване в домашни условия. Epson Dreamio EMP-TWD1 е дигитален проектор, DVD-плейър и звукова система, обединени в едно. Тонколоните са производство на JVC, а DVD плейърът възпроизвежда всички познати видеоформати без divX. Благодарение на поддръжката на mp3 спокойно можете да използвате Epson Dreamio EMP-TWD1 като алтернатива на музикална уредба в домашни условия. Ако пък решите да гледате любим филм, вече не се нуждаете от телевизор и хиляда кабели, а просто от бяла стена. Върху нея настройвате размерите и фокуса на изображението, след което се отпускате и просто гледате.

Като стана въпрос за телевизори, не забравяйте, че можете да използвате своето Dreamio и като екран за гейминг с конзолата ви. Единственият сериозен недостатък на Epson Dreamio EMP-TWD1 е неговото тегло. Той е голям, обемист и паралелепипедест, поради което можете да забравите сценария, да го нарамите на гръб и да отидете на купон с приятели.

Можете, но със сигурност не и с помощта на раница, която да предпази скъпия уред от повреди и прах. Така или иначе царството на Epson Dreamio EMP-TWD1 е в хола пред дивана. За какво да купувате плазма, когато можете да гледате филми върху няколко метра от стената? Предупреждение – изчакайте все пак да падне нощта, за да се насладите пълноценно на картината от проектора.

Epson Dreamio EMP-TWD1 се продава за около 2000 лева.

WALLETEX

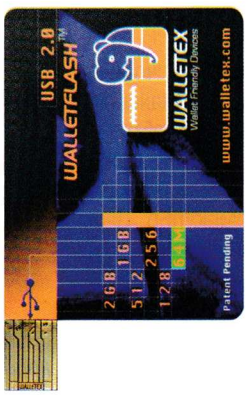
"Да подариш миг щастие на любимия човек – безценно. За всичко друго има MasterCard". Или Walletex.

С формата си на банкова карта този различен модел външна USB памет ви позволява да бъдете различни и интересни за околните си. Предлага се в капацитети между 128 мегабайта и два гигабайта. Съвместим е със стандарта USB 2.0.

Единственото външно несъвършенство е стърчащият накрайник от дясната страна на корпуса.

Китайската инженерна мисъл можеше да прояви малко повече креативност, да направи плъзгащ се механизъм и този издатък дискретно да се подава единствено и само в случаите, когато е необходим. Да измислиш най-новия и авангарден технологичен продукт, който без да носи нищо ново веднага печели вниманието на публиката – безценно. За всичко друго има...

Walletex се продава за около 50 лева за версията със 128 мегабайта памет.



LG L1780Q

Течнокристалният LG L1780Q е преди всичко красив. Той е представител на моделната линия Slimline, поради което дизайнерите са се постарали да създадат естетически издържан корпус в цветовете черно и сиво. Със своите 17 инча диагонал и резолюция от 1280x1024 точки моделът се движи в най-масовия сегмент дисплеи на пазара.

Аргументи да го пожелаете можете да намерите в дребните му, ала полезни особености. Най-важната от тях е функцията Pivot. Ще рече, че можете да завъртите екрана по вертикала. Удобството на подобно разположение на картината е голямо, когато искате да четете текст или да търкаляте пръсти в някой уебсайт.

Вертикално обърнатият дисплей се доближава максимално близко до човешкото възприятие за страница с текст.

Друго предимство на този модел е времето за реакция от 8 ms, като по този начин можете да сте сигурни, че по време на игра няма да виждате размазвания на картината. LG L1780Q работи както с аналогов сигнал, така и с DVI. Предимството на цифровия конектор е в липсата на двойното аналогово преобразуване на сигнала между графичната карта и дисплея, което теоретично означава повече яркост, повече контраст и по-добра детайлност.

LG L1780Q се продава за около 610 лева.

pisma@pcmania.bg

Здравейте, скъпи читатели на най-интересните и провокативни страници в любимото ви списание! През този месец ми е пролетно. Ще рече, че ми се спи, че не ми се занимава, че "мене ме нема в целата схема", но въпреки това ми е едно такова положително. Очаквам и на вас да ви стане, след като прелистите докрай настоящия брой. Причината - трябва малко повече свеж конструктивизъм и резки движения, за да сме и по-красиви, и по-добри. Приятно четене.

Сашо Бойчев

ЕВРОТЪРКАНИЯ

Здравейте приятели от PC Mania, пише ви Николай Иванов от Видин. В Medieval Total War изобщо нямаше България и бяха ни нарекли някакви си Bulgarian brigands, което ще рече български бандити. Нямаше ни на картата, а Търново беше поставено като пристанище на мястото на Варна. Аз протестирам против това неуважение към нашия народ и история и се надявам да ме подкрепите. Знаете ли дали авторите от Activision и Creative Assambly си поправиха грешката или пък техния e-mail адрес???

Благодаря за вниманието, пожелавам ви всичко най-добро!

Иван Иванов

Според мен не е неуважение, а просто липса на интерес. Това са две различни неща. Принципно ми се иска да те питам едно въпросче – защо смяташ, че хората по света мислят лошо за нас и не ни "уважават", ако не ни споменават с всяко второ изречение? Замисли се още малко – те просто не знаят за нас. Не ги вълнуваме, защото не сме част от тяхното ежедневие. Освен това компютърните игри в огромната си част са софтуерни произведения, предназначени за (старо)европейския и американския пазар. Така че нека приемем, че поставянето на Търново за пристанище е голо невежество. Нищо повече. На запад може и да пушат цигарки Marlboro и да ядат шоколади Milka, но това не е гаранция, че и те не могат да бъдат прости и необразовани. Простотията ходи по хората, така че не им се сърди. Те не с лошо са объркали, може да се обзаложим.

3D БАНЦИГ

Здравейте PC MANIA, няма да се увличам с хвалби, щото вие си ги знаете. Аз чета списанието от 3 години и 3 месеца и чак сега реших да ви пиша. Така, по темата направо: играя от 10 години, ама такова нещо не съм виждал. Както си разлиствам списанието и гледам една игра с много високи изисквания и супер гадна графика, виждам друго заглавие с много по-малки изисквания и с по-готина графика. Ей т'ва не мога да им разбера на тия разработчици. За т'ва игрите, които искат много хардуер не просперират според мен. Не че не ме кефят геймки с готина графика, ама съм останал с впечатление, че не винаги готината графика прави една игра играна. По тази причина конзолите са по-популярни повече в другите страни, защото гледат да не се тормозят дали ще тръгне, дали няма да тръгне. Може да си купиш легална игра, ама поне ще знаеш, че няма да има проблеми. Малко се отплеснах, но нали за т'ва са писмата – човек да изрази мнение.

Поздрави за цялата PC MANIA – продължавайте да ме радвате с яко списание.

Blinkers

И ние не можем да ги разберем, човече. Въпрос на професионализъм, ще кажа аз. Представи си ситуация – твоята работа е да правиш игри, както едно време на дядо ти е била да прави мебели. Дядо ти си е имал банциг, ти си имаш компютър. Дядо ти е ползвал всякакви инструменти със странни немски имена, ти използваш всякакви софтуерни инструменти със скучни изкуствени имена. Въпросът е – защо дядо ти е правил добри скринове и гардероби, а ти не успяваш да произведеш красива компютърна игра? Въпросът не е правилен. Отговорът на правилния въпрос е: "Не е важно какъв банциг или пила ще имаш, а е важно дали умееш да ги използваш".

ЕСТЕТИКА В МРЪНКАНЕТО

Здравейте скъпи PC "maniaci"!

Следя вашето списание вече от горе-долу 4 години и мога да се похваля с един набъбнал куп списания, който се чудя какво да правя в момента, но това е друга тема. Та, главната цел, с която седнах да пиша това писмо, е, че искам да ви питам накъде според вас са тръгнали да се развиват PC rpg-тата, тъй като след излизането на Elder Scroll: Oblivion и ОГРОМНИТЕ изисквания, доста се замислих за бъдещето на този жанр в PC индустрията – дали вече оттук нататък ще се набляга повече на графиката, или ще се появяват все още геймки с интересен сюжет, но не толкова акцентиращи на графиката си. Вярно, че хубава графика е в плюс, но това ли вече е билетът за успешна rpg игра? С моя поостарял комп [256 mb] едва ли ще мога да подкарвам задаващите се заглавия, ако са такива като Oblivion.

Ще се радвам ако драснете един-два реда за отговор. :)

Bulgarian Wasteland Trooper

Удоволствието от една игра не зависи от графиката. Няма да се уморя да го повтарям. Това, че Elder Scrolls: Oblivion става по-красива, е само плюс. Ако не ти тръгва на стария компютър, вероятно трябва да си купиш нов. Ако не можеш да си купиш нов, помисли за алтернативи. Има доста. Например интернет зарибявки от всякакъв характер (www.popomundo.com ти го препоръчвам, забавно е). Или пък Java игрите. Еволюцията при тях е гигантска и постоянна. Оправданието да не геймиш или да не харесваш дадена игра, защото компютърът ти е слаб, не издържа. Все едно да кажеш, че не харесваш новото Audi TT, щото струвало 80 хиляди лева, друго си е с Жигулатора на дядо. Да, друго си е – просто е различно.

ПОЧТИ КОНСТРУКТИВНО

Според мен в списанието има няколко недосмислици, които ме дразнят доста.

1. Оценките. Абе гледам аз оценка 5, а в самата статия няма казана нито една критика към играта. Взимам за пример Toca Race Driver 3 (брой 4, април 2006). Всичко в статията е позитивно. Обаче поглеждам оценката и к'во? Графика – 4; Звук – 5; Геймплей – 4?! Къде е логиката, бе хора? Моля ви, поне накрая на статията кажете защо сте дали такава оценка на съответната игра! А не едно "но едва ли ще кърти мивки"! Не мислите ли, че се получават големи противоречия? Моля, помислете за този проблем!

2. Статиите. Някои от статиите просто са...ЛАЙНА (Извинете за израза)! Айде да не се връщам за статията за Most Wanted, а? Защото там статийката си беше... Взимам друг пример, пак от коледния брой – Call Of Duty 2. Трябваше ли г-н Трифонов да ни предостави такава незавършена статия? Аз мисля, че не.

3. Печатни грешки. Това е по-скоро глезотия, но е добре да се има в предвид. Някой път ми бъркате в...очите с някои

Уважаеми читатели, рубриката "Писма" няма за цел да дава консултации. Нейната цел е единствено забавление – за тези, които пишат, и за тези, които четат. Ако хуморът и начинът на списване не ви допадат, ви молим да се въздържате от участие в дискусиите.

"k акто", или "(....:)" и скобата не се затваря.

Еми това беше почти всичко на душата ми. Има още едно-две неща, които са ме зачоплили, но за тях друг път. Оставате си най-доброто гейм-списание в България, оцеляващо със стил даже (Нееее... не съм плагиат :)). Надявам се да помислите най-вече за оценките, защото наистина се получават големи противоречия.

Георги Георгиев

Георги, всичко е субективно. Както преценката ти по точка 2, така и оценките в точка 1. Рейтингът на една игра и авторската позиция в текста са два отделни компонента на едно и също нещо – поглед върху играта и разказ по темата кое как защо и колко. Освен това – колко позитивно е било "всичко" в текста? Моето собствено мнение в случая е, че това е една занимателно разказвателна история за играта Toca Race Driver 3, която винаги е имала проблем с графиката върху PC поради твърде конзолната ориентация на Codemasters.

ЖЪЛТ ВЪПРОС

Здравейте, PC маниаци!

Ще пропусна хвалебствените слова, които етикецията изисква, и ще ви кажа направо. Факт е, че за мен най-интересната част от списанието са хардуерните новини в жълтите страници. Докато за моя син, който е 14-годишен геймър, останалата част. Така че списанието се е превърнало за нас като настолна семейна книга. Сега да си дойдем на въпроса: как избрахте жълтия цвят като фон за най-важната за мен информация? Знаете ли, че на изкуствена светлина се чете ужасно. Помислете и за нас по-възрастните почитатели на PC Mania.

Поздрави,
Иван Стойчев

Благодаря ви, господин Стойчев, че сте наш читател. Нашите социологически проучвания отдавна показват, че любимото на няколко генерации списание се чете от бащи и синове. За цвета на "жълтите" страници има няколко легенди. Със сигурност не взехме предвид факта за качеството на възприятие при изкуствена светлина. Когато трябваше да се определя техният цвят, седяхме в един слънчев ден, пиехме следобедно кафе и разсъждавахме: "Защо черно-бели, като може черно-жълти? Защо семпли, като може провокативни?" Жълтият цвят е чудесен, господин Стойчев. Дава усещане за различност и екстравагантност. Все пак, виждали ли сте друго издание, което с толкова любов да пълни със съдържание привидно нискокачествена хартия? Не? Когато "жълтите" станат гланцирани, те вероятно пак ще си останат жълти. Защото просто е готино.

А ВИЕ ЗАЩО БИЕТЕ НЕГРИТЕ?

Wazzzup, PC Маниаци? Аз съм един ваш баш-фен. Ми к'во да ви ка'а за мене. Живеа в едно градче дет са ка'а Los Santos (Леко така съ намира в щата San Andreas). Аз съ ка'ам Карл Джонсън, ама хоумитата ми викат C.J. Та аз назнайвам малко български и реших да ви драсна едно писъмце доде не са ми спрели нета. Щото разбирате ли гето-то е малко бедно ама въпреки т'ва ние тука с негрите 'секи месец си събираме кинти и си 'зимаме PC Mania. Щото знайте ли тука в San Andreas сте много известни. Просто вашто списанийце си е върхът. Имам само една забележка и тя са отнася до мистър Сашето Бойчев – абе брато, стига си затапвал негрите (че и белите), дето ти пишат. Аре т'ва е от мене зася. И да уважавате негрите!!!

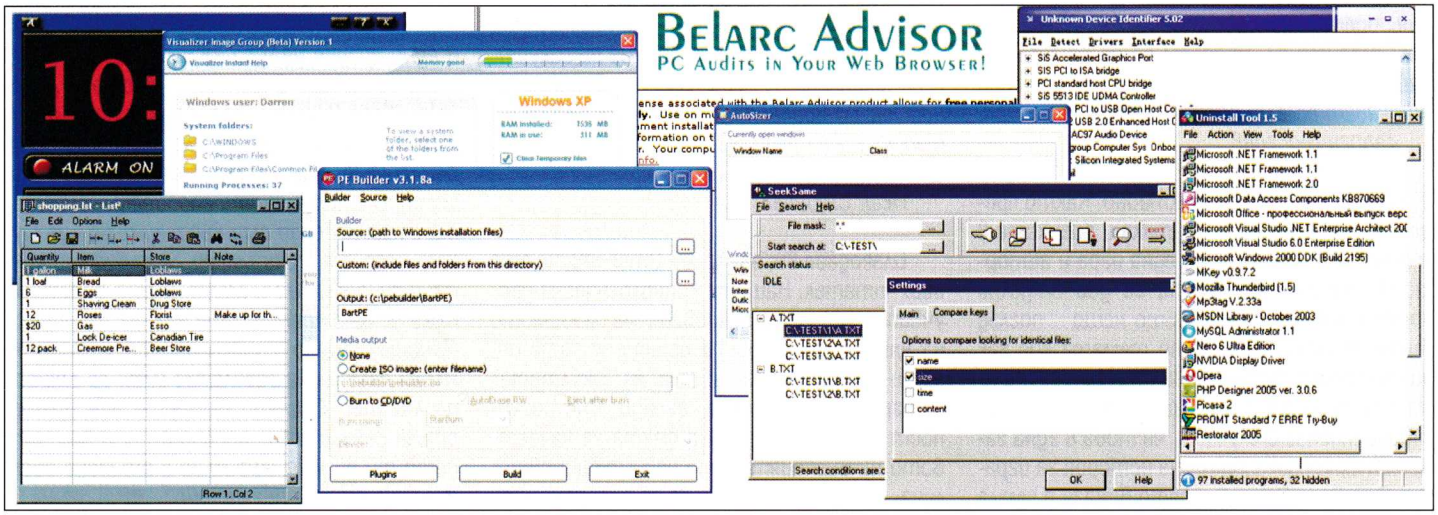
Владимир Иванов

Владко... Владкоо... Владкоо, ставай, мама! Пак снощи си си играл на социално слаб афроамериканец и си искал да ядеш junk храна? И пак ли тия хиенести дерибеи от PC Mania са те накарали да забравиш хубавия си живот вкъщи? Хайде, ще закъснееш за училище. Довечера пак може да поиграеш...

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

BEST FREE SOFT

програмите са на диск 1



Unknown Device Identifier

Version: 5.02
Size: 843 KB
Site: http://www.zhangduo.com/
OS: Win 9x/ME/2K/XP/2K3

Ако не сте сигурни каква точно е аудио картата дето ви я даде съседът, след като се ъпгрейдна, нямате представа какви драйвери се искат за нея и дали ще ги има в XP-то ви, имате няколко начина за действие. Може да питате някой приятел разбирач или предишния собственик, може да препишете името на чипа и да го пуснете да търси за него www.google.bg, да разчитате инсталацията да мине гладко или да пуснете Unknown Device Identifier. Последният вариант е най-приемлив поради няколко причини:

Първо, програмата не изисква инсталация (може да бъде стартирана от диск или дискета), второ, в нейната база данни има над 300 000 дивайса, и трето – освен че ги разпознава, тя предлага и директен линк за драйвери или възможност за търсене на такива. За разпознаване се поддържат всички известни начини за закачване на хардуер (AGP, PCI, PCI Xpress, ISA), както и нетолкова популярния IEEE и набиращите сила USB 1.1 и 2.0.

Иначе казано - с два-три клика си решавате проблема...

AutoSizer

Version: 1.54
Size: 199 KB
Site: http://www.southbaypc.com/
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

Идеята на тази програмка е да ризайзва прозорците на всички програми автоматично. Например след инсталация на Corel Draw! X3 се стартира като нормален прозорец и мен лично това ме дразни. След като качите AutoSizer, вече Corel и всички старо- и новокачени програми ще се отварят максимизирани. Да го кажем по-просто - забравете за поредицата от кликове десен клик на програма, Properties и промяна на Run от Normal на Maximized.

List^2

Version:1.3
Size: 29 KB
Site:http://bitride.com/
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP

Приложение за правене на по-семпли таблици. Освен стандартните команди за правене на такива, се поддържат функциите за добавяне и премахване на колонка и редичка, файнд и риплейс, експортиране към HTML и разбира се, печатане на вече готовата таблица.

Ако се налага да си направите програма за световното по футбол, но не може да се оправите с засукания Excel, List^2 е насреща.

DigitAlarmClock

Version: 1.1
Size: 1.86 MB
Site: http://www.toddandkeelee.com/
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

Ако имате навици да се успивате (било то в леглото или пред компютъра) DigitAlarmClock е едно предложение специално за вас. Когато програмата е в наличност на вашето PC и я настроите, тя ще ви "буди" в определен час. За целта може да бъде стартиран плейър за MP3s, Audio CD, DVD, VCD или Internet Radio Stations, както и текстово съобщение. Предлагат се още кожи (skins) за нея или много удобното бутонче Snooze за отлагане на алармата с няколко минути.

Uninstall Tool

Version:1.5.1
Site: http://www.crystalidea.com/
Size: 129 KB
OS: Win 2000/XP/2003/Vista

Определено парчето Add and Remove Programs в Windows не работи като хората. Първо е супер бавно и тромаво, второ е засукано и трето – след него остават едно кило неща за почистване. Ако не ми вярвате за последното, след като махнете някоя програма по конвенционалния начин, пуснете някой инструмент за сканиране на регистрите и вижте колко отметки има за махнатата преди малко програма. Едно от решенията на този "проблем" е Uninstall Tool. Той е голям само 129 килобайта, стартира се за по-малко от секунда, има интуитивен и приятен вид и премахва значително по-добре програмите. Освен това може да работи и със скритите такива от операционната система (Outlook Express, Windows Messenger, Net Meeting, Web Folder...). И като за финал: има мултиезична поддръжка и български интерфейс.

Visualizer Instant Help

Version: 1.2
Size: 3.69 MB
Site: http://www.freeimagebrowser.com/
OS: Windows 2000/XP

Рекламната реплика на този продукт е "Поемете контрола над системата ви, преди тя да го вземе над вас". И наистина е вярно - програмата има четири модула, всеки даващ ви "контрол". Първият е сканиране за спайуер, адуер и троянци. Прави го лесно ефективно и дори предлага realtime защита. Вторият е за бърз достъп до ситемните папки - Windows, Program files и Common Files. Третият модул е за преглед на какво се стартира с

операционната система (забравяте за Start>Run>msconfig), за почистване на временните файлове, детайлна информация за процесите и колко RAM ползват те (с възможност за kill). Освен тях имате и директна връзка към форума на авторите на програмата (www.freeimagebrowser.com/forum/), който определено е добър. А когато програмата поиска логин и парола, използвайте за име GuestBG, а за парола guestbg.

Bart's PE Builder

Version: 3.1.10
Site: http://www.nu2.nu/pebuilder
Size: 3.1MB
OS: Win 2000/XP/2003

Идеята на Bart's PE Builder е да ви помогне да направите стартово CD/DVD на Windows (по принцип тази операция не е от най-лесните). Програмата работи с Windows 2000/XP/2003. Работата с него е много опростена - имате графичен интерфейс и step-by-step помощник. И най-важното крайният продукт работи. Ако имате съмнения, може да направите проба - първо записвате на рирайтабъл диск...

Belarc Advisor

Version: 7.1h
Size: 910KB
Site: http://www.belarc.com/
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

След като качите Belarc Advisor, получавате детайлна информация за инсталирания хард- и софтуер на компютъра, за липсващите хот фискове и дори статуса на антивирусната ви програма. Интересно е, че за легалния ви софтуер успява да измъкне и серийните му номера. Всичко това става много бързо и се показва в браузера ви. Може да бъде запазено като .html и спокойно - тази информация се пази само за вас.

SeekSame

Version: 1.2
Site: http://www.barbus.biz/
Size: 430 KB
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP

Почти невъзможно е да нямате един и същ файл на няколко места из компютъра, особено ако сте с повече от един хард. Ако става дума за един-два и то малки файлове, няма проблем. Но може ли човек да е сигурен в това, особено ако компът се ползва от повече от един човек.

За да се убедите в това, качете SeekSame, укажете му критерия за сравняване (дата, големина, съдържание, име), къде да търси и го оставете да провери. После ви се предлагат опции за изтриване на оригинала и/или дубликата.

-=pc.mania.yellow.pages.team=-

5/2006 CD #1

ELDER SCROLLS OBLIVION

TOMB RAIDER LEGEND

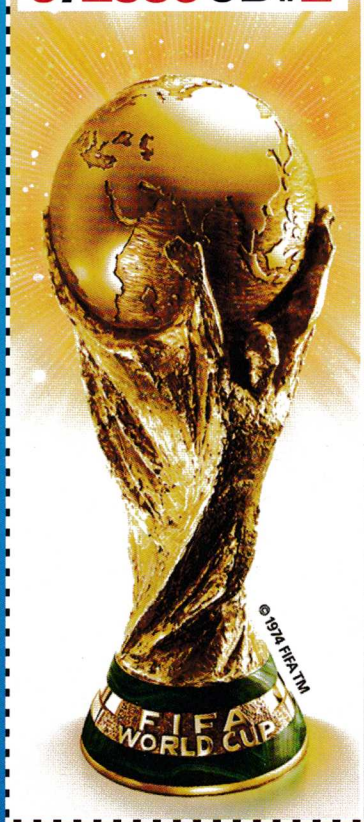
ЦЕЛИ ИГРИ

STREET BIKE FURY - ЕКШЪН
MU-CADE - АРКАДА
THE NEW SATAN SAM - ЕКШЪН

ПРОГРАМИ

ADVANCED WINDOWSCARE 1.72
SIW 1.58
THE SPHEREXP 0.90
ANTIVIR PERSONALEDITION 7.0

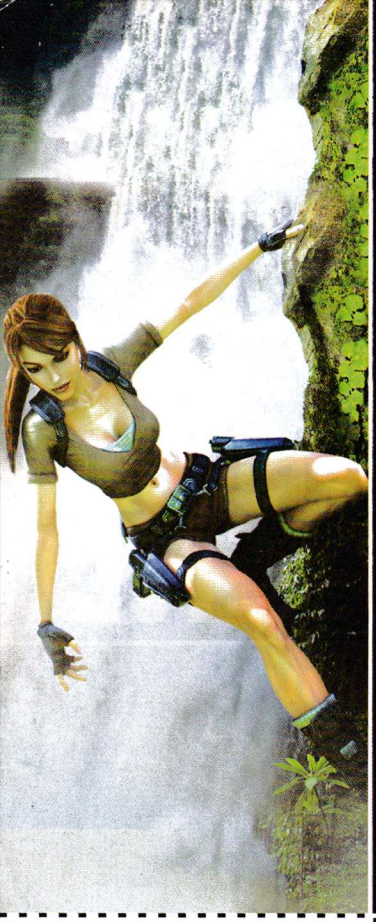
5/2006 CD #2



2006 FIFA WORLD CUP

KEEPSAKE

МЕГАЛАН ООД
WWW.MEGALAN.BG
ВИСОКОСКОРОСТЕН LAN ИНТЕРНЕТ
София, Студентски град
ул. Йордан Йосифов 4
Бизнес Център Мания, етаж 2
0800 18 400*
968 9000
0885 011 000
*безплатен за абонати на БТК
С ТОЗИ ТАЛОН ПРИ ВКЛЮЧВАНЕ ПОЛУЧАВАТЕ
1 МЕСЕЦ БЕЗПЛАТЕН ИНТЕРНЕТ
КЪМ ПРЕДПЛАТЕНАТА ТАРИФА

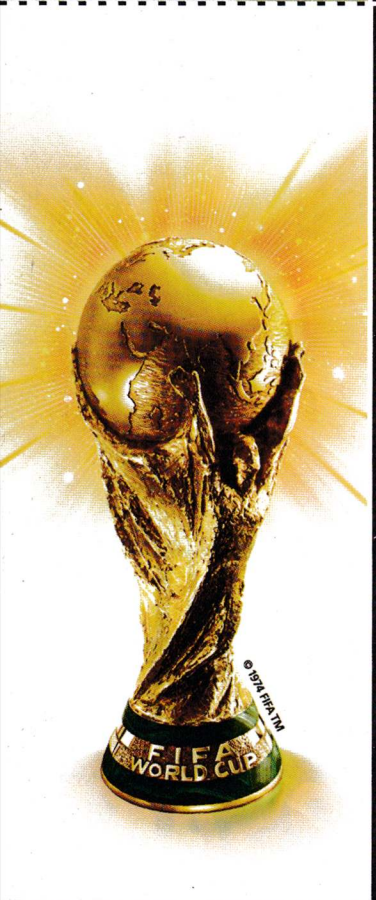


ИГРИ
Tomb Raider: Legend - екшън/приключение

ЦЕЛИ ИГРИ
Street Bike Fury - екшън
Mu-cade - аркада
The New Satan Sam - екшън

ТРЕЙЛЪРИ
The Elder Scrolls IV: Oblivion

ПРОГРАМИ
Advanced WindowsCare 1.72
Открива и отстранява проблеми в настройките на Windows.
ОС: Windows XP/2000
Лиценз: Freeware
SIW 1.58
Дава детайлна информация за вашата система: процесор, мрежа, TCP/IP, памет, хардуер и и т.н. Показва и активните в момента мрежови свързвания и инсталирани кодеци.
ОС: Windows (all)
Лиценз: Freeware
The SphereXP 0.90
Триизмерен desktop за Windows XP.
ОС: Windows XP
Лиценз: Freeware
AntiVir PersonalEdition 7.0
Антивирусна програма, безплатна за домашни потребители.
ОС: Windows 2000/XP
Лиценз: Freeware



ИГРИ
2006 FIFA World Cup - спорт
Keepsake - приключение

ТРЕЙЛЪРИ
Evolution GT
Ubersoldier
Rise Of Nations: Rise Of Legends

BEST FREE SOFTWARE
AutoSizer 1.54
DigitAlarmClock 1.1
Uninstall Tool 1.5.1
List2 1.3
Bartùs PE Builder 3.1
Belarc Advisor7.1h
Unknown Device Identifier 5.02
Visualizer Instant Help 1.2
SeekSame 1.2

Може да си изрежете обложка за дисковете!

МЕГАЛАН ООД
WWW.MEGALAN.BG

С ТОЗИ ТАЛОН ПРИ ВКЛЮЧВАНЕ ПОЛУЧАВАТЕ
1 МЕСЕЦ
БЕЗПЛАТЕН ИНТЕРНЕТ
КЪМ ПРЕДПЛАТЕНАТА ТАРИФА

25
Скорост чужбина 720Kbits (90KBytes)
Скорост България 7.2Mbits (960KBytes)
НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН

40
Скорост чужбина 1.4Mbits (180KBytes)
Скорост България 15Mbits (1.9MBytes)
НЕОГРАНИЧЕН СТАНДАРТЕН

Покритие: Витоша, Дианабад, Дружба 1, Дървеница, Изток, Младост 1, Младост 1а, Младост 2, Младост 3, Младост 4, Мусагеница, Полигона, Студентски град

PC MANIA®

АВТОРИ
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ
Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

РЕДАКЦИЯ
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева

Петър Табов

ИНТЕРНЕТ ОТ
Headoff G. I.
http://www.headoff.biz

СПИСАНИЕТО Е ОТПЕЧАТАНО ОТ
ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642

GUILD WARS FACTIONS

ПРЕДПЛАТЕТЕ СВОЕТО КОПИЕ СЕГА И ПОЛУЧЕТЕ ПРЕОРДЪР ПАКЕТ, КОЙТО ВКЛЮЧВА:

Достъп до Guild Wars Factions 24 часа преди официалното пускане на играта.

◇

Уникални предмети - по един за всеки от новите класове Ritualist и Assassin.

◇

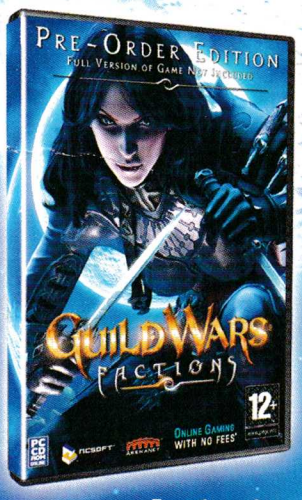
Тактическо ръководство и бърз справочник в PDF формат.

◇

CD с концептуални рисунки, десктоп тапети, видео и музика от играта.

◇

Guild Wars Factions плакат.



*ИЗИСКВА ОРИГИНАЛНА ИГРА И ДОСТЪП ДО ИНТЕРНЕТ. ИГРАЧЪТ Е ОТГОВОРЕН ЗА ВСИЧКИ ИНТЕРНЕТ ТАКСИ.

ОНЛАЙН ГЕЙМИНГ БЕЗ МЕСЕЧНИ ТАКСИ*

Подробна информация можете да получите на www.pulsar.bg или на телефон (02) 954 98 11.

NCsoft и логото NC, ArenaNet, Guild Wars и всички свързани NCsoft и ArenaNet лога и дизайни са запазени или регистрирани марки на NCsoft Corporation. Всички права запазени © NCsoft Corporation, 2005
ArenaNet, ArenaNet, Arena.net и логото на ArenaNet, както и Guild Wars, са запазени или регистрирани марки на NCsoft Corporation. Всички други запазени марки са собственост на съответните им притежатели.

МАГАЗИНИ PULSAR GAMES В СОФИЯ

БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. 954 98 11
УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. 983 26 35 | МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. 980 71 74
НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. 974 37 54 | НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. 24 87 58

WWW.PULSAR.BG

ARENANET NCSOFT ПУЛСАР

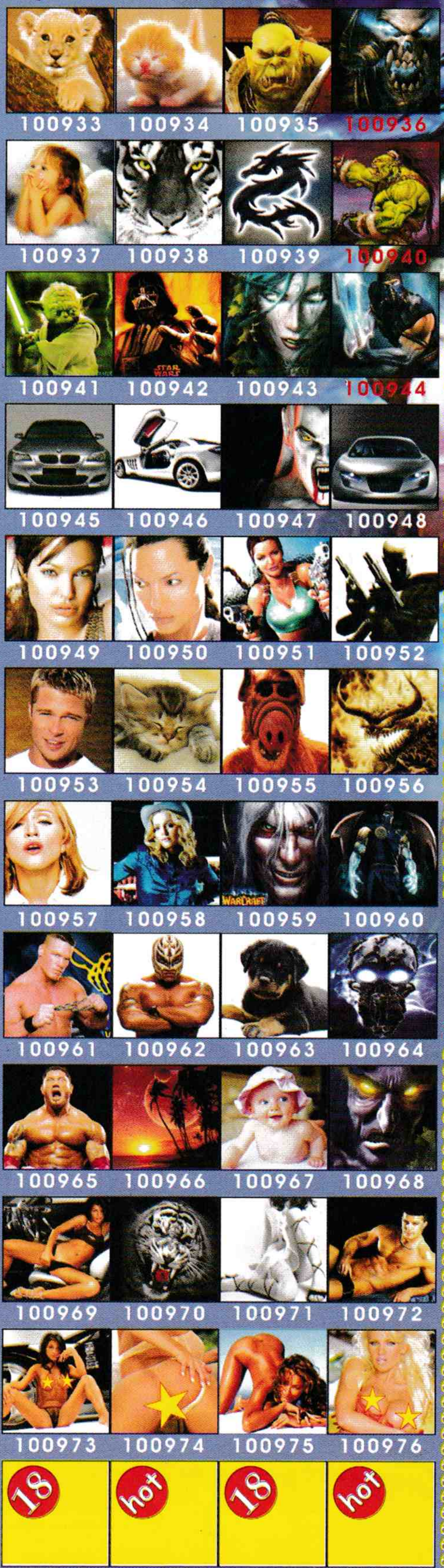
WAP.GSMZABAVA.COM

обади се от стационарен телефон
09004 1710
Mtel GloBul VIVATEL

SMS на номер
1710
Mtel GloBul

Поръчваш 1 продукт и получаваш още 2 БЕЗПЛАТНО!

ЦВЕТНИ КАРТИНКИ



100933 100934 100935 100936
100937 100938 100939 100940
100941 100942 100943 100944
100945 100946 100947 100948
100949 100950 100951 100952
100953 100954 100955 100956
100957 100958 100959 100960
100961 100962 100963 100964
100965 100966 100967 100968
100969 100970 100971 100972
100973 100974 100975 100976
100977 100978 100979 100980

* ЗВУЦИ И ЛАФОВЕ *

Мърморещо джудже	62940	62954	Мое невежество, лазят ви по нервите ново!	Скъпа, аз съм !	62968
Полицейска сирена	62941	62955	Моля те, вдигни /сладкиш дечко/	Краво , краво ...	62969
Ръмжене на тигър	62942	62956	Хей, секси, вдигни си телефона хит!	Ехоооо, заплес ...	62970
Баба псува ЯКО	62943	62957	Мили мой,имаш ново съобщение	ново! Сините в атака	62971
Яки БАБКИ :)))	62944	62958	Айде бе, муцка, вдигни го! ново!	Их, как ми е кеф ...	62972
Подсвиркване	62945	62959	Евала ти правим, бате ...	хит! Говори Бай Брадър	62973
Стар телефон	62946	62960	Бий чорбата по главата...	Леле, жената звъни ...	62974
Грьмотевици	62947	62961	Аз съм твоя телефон хит!	Баба псува яко - част 3	62975
Детски кикот	62948	62962	Моя ненагледност ! ново!	Шефе, разкрити сме !	62976
Разярен лъв	62949	62963	Ангел мой, търсят ви!	Не,не - това е абсурд !	62977
Вълчи вой	62950	62964	Дойде ти смс-4е хит!	еро Имате ново съобщение	62978
Оргазъм	62951	62965	Хей, кълвач! хит!	Вдигни си телефона, ма,пача ...	62979
Бебе	62952	62966	Непознат номер	хит! Ей сладур, телефонът ти звъни	62980
Смях	62953	62967	Ваше безочие !!!	ново! Мила, този тъпак пак ти звъни	62981

МЕЛОДИИ !!!

РЕАЛ **		МОНО	ПОЛИ
	Aneela - Jaandra	562602	673602
62982	хит! Black Eyed Peas - Pump it	562603	673603
62983	хит! Beyonce - Check on it	562604	673604
62984	хит! Ishtar - Habibi	562605	673605
62985	хит! Nato - ...morj avon	562606	673606
62986	хит! Madonna - Sorry	562607	673607
	хит! Morandi - Love me	562608	673608
62987	Hi Tack - Say Say Say	562609	673609
62988	Uniting Nations - Ai no corrida	562610	673610
	ново! Tarkan - Bounce	562611	673611
	хит! Arash feat. Helena - Arash	562612	673612
	хит! [illegible] - 3 в 1	562613	673613
62989	хит! 50 Cent - Candy Shop	562614	673614
62990	50 Cent - Window Shopper	562615	673615
	Alina Costi - Necasuri Si Suparari	562616	673616
62991	ново! Kelly Clarkson - Because of You	562617	673617
	Arash - Tike Tike Kardi	562618	673618
	Arash feat. Rebecca - Temptation	562619	673619
62992	Backstreet Boys - Incomplete	562620	673620
62993	хит! Black Eyed Peas - My Humps	562621	673621
62994	Bob Sinclar - Love generation	562622	673622
62995	Chemical Brothers - Galvanize	562623	673623
	Daddy Yankee - Gasolina	562624	673624
62996	хит! DJ Дамян - Кючек	562625	673625
62997	Madonna - Hung Up	562626	673626
	ново! Akcent - Kylie	562627	673627
	Pachanga - Loco	562628	673628
62998	ново! Pussycat Dolls - Beep	562629	673629
62999	Pussycat Dolls - Don't Cha	562630	673630
63000	ново! Ne-Yo - So Sick	562631	673631
63001	Shakira - La tortura	562632	673632
63002	John Paul Young - Love is in the air	562633	673633
63003	Juanes - La Kamisa Negra	562634	673634
63004	James Blunt - You are Beautiful	562635	673635
63005	ново! Pink - Stupid girls	562636	673636
63006	ново! Sean Paul - Temperature	562637	673637
63007	Sean Paul - We be burning	562638	673638
63008	Sugababes - Push The Button	562639	673639
	ново! Sugababes - Red Dress	562640	673640
	Каризма - Минаваш през мен	562641	673641
	ново! Sex and The City	562642	673642
	Anggun - Saviour	562643	673643
	Morandi - Beijo	562644	673644
	Star Wars	562645	673645
	Матрицата	562646	673646

ПОП ФОЛК

РЕАЛ		МОНО	ПОЛИ
63009	хит! Борис Дали - Пиян	352071	452071
63010	хит! Ивана - Полужива	352072	452072
63011	хит! Ивана - Седем дни	352073	452073
63012	хит! Преслава - Финални думи	352074	452074
63013	хит! Ростислава - Слънце мое	352075	452075
63014	хит! Вероника - Сериен лъжец	352076	452076
63015	хит! Таня Боева - Лошо момче	352077	452077
63016	Азис и Деси - Казваш,че ме обичаш	352078	452078
63017	ново! Малина и Азис - Черните очи	352079	452079
63018	Гергана - Сини очи	352080	452080
63019	ново! Софи Маринова - Обичам	352081	452081
63020	Софи Маринова и Устата-Бурята в ...	352082	452082
63021	Деси и Драго Владов-Луд съм по теб	352083	452083
63022	Деси Слава и Играта - Нещо по-така	352084	452084
63023	Анелия - Всичко води към теб	352085	452085
63024	Анелия - Не спирай	352086	452086
63025	Ивана - Доза любов	352087	452087
63026	ново! Ивана - Животът продължава	352088	452088
63027	Преслава - Дяволско желание	352089	452089
63028	Преслава - Обичам те	352090	452090
63029	Преслава - Нямам право	352091	452091
63030	Азис - Целувай ме	352092	452092
63031	Азис - Мила моя, ангел мой	352093	452093
63032	Азис и Деси Слава- Жадувам	352094	452094
63033	Милко Калайджиев - Кой е той	352095	452095
63034	Кючек - 6 без 10	352096	452096
63035	ново! Соня Немска - Свалячи	352097	452097
63036	Южен вятър - Батальона	352098	452098
63037	Райна и Константин-Всичко си ми ти	352099	452099
63038	хит! Райна - Като летен грип	352100	452100
63039	Вероника и Магда - Не си сама	352101	452101
63040	Деси Слава -Просто забрави	352102	452102
63041	Азис - Обречи ме на любов	352103	452103

**РЕАЛ = REAL TONE (COVER)

JAVA ИГРИ

WORMS — Добре познатата игра от компютрите-Worms. Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Motorola * **39957**

SPELL BOYS — На БЪЛГАРСКИ ЕЗИК стани велик магьосник с най-мощните магии и заклинания на света. **39958** Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Sharp, Sagem, Alcatel, NEC, LG *

Space Guerillas — Космически войни! Ако си падаш по игри от типа на StarCraft това е твоята игра!!! Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Panasonic, Samsung, Motorola, Philips, Sagem, Sharp * **39959**

FLiTzeR — Най-големия хит в Европа излезнал специално за Световното по футбол! Ще се побъркаш от смях ;-) **39960** Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Sharp, Sagem, Alcatel, NEC, LG *

Necroseed — Подготви се за голяма битка с всичко и всеки! Nokia, Samsung, Siemens, Alcatel, Motorola, Sharp, Sony Ericsson, Panasonic, LG * **39961**

TOWNSMEN 3 — Най-добрата java игра за 2005! Няма ли да я пробваш? **39962** Sony Ericsson, Siemens, Nokia, Sharp, Samsung, Motorola, Sagem, Alcatel *

Ancient Ruins 3 — Влез в ледената кула, за да спасиш магическия жезъл. Бъди внимателен - Дяволът е навсякъде!!! Nokia, Motorola, Samsung, Siemens, Sony Ericsson, Sharp * **39963**

AMY'S ADVENTURE — Фараони, мумии ... Смъртно опасни тайни скрити в загадъчните пирамиди ... **39964** Nokia, Sony Ericsson, Samsung, Siemens, Motorola, Panasonic, Sagem, Philips, Sharp *

MC Big Boobs — За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!! Nokia, Panasonic, Samsung, Alcatel, Motorola, Siemens, Sagem, Sharp, Sony Ericsson * **39965**

Super Mario — Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския, събира монети, пуска се по тръби ... Nokia, Sony Ericsson, Samsung, Siemens * **39966**

Eon the Dragon 2 — Eon е едно малко любопитно драконче, което ще бъде изправено пред много нови опасности, но това няма да го спре! Хайде да се забавляваме! Nokia, Motorola, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Sharp * **39967**

Female Lovers — Бъди там, когато най-добрите приятелки откриват за пръв път своите тела и забравят за всичко около тях. Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Sharp, LG, Sagem, Alcatel, Panasonic, Philips * **39968**

Sexy Butts — Перфектни дупета! Това, което не можеш да видиш всеки ден ... Затвори твоите очи и стартирай мечтите си. Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, LG, Motorola, Sharp, Panasonic, Sagem, Alcatel, NEC * **39969**

Townsmen — Управляваш малко селце и постепенно го развиваш до съвременен град. * Nokia, Alcatel, Siemens, Samsung, Sony Ericsson **39970**

NIGHT OF THE NINJA — Играта много наподобява на познатата на всички игра Mortal Kombat. Nokia, Samsung, Motorola, Sony Ericsson, Siemens * **39971**

Car Sex Kamasutra — Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил ;-). Това е тъкмо за теб. Nokia, Siemens, Sony Ericsson * **39972**

Mobile Grand Prix — Състезавайте се с най-прочутите автомобилни състезатели в света! Увеличавайте скоростта, дори и с риск да взривите двигателя ... Nokia, Siemens, Samsung, Motorola, Sharp, LG * **39973**

Horny Honeys — Горещи снимки със секси домакини!!! Хортни ще те подлуди! Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Sharp, LG, Sagem, Alcatel, Panasonic, Philips * **39974**

ВИДЕО *

РАЗБИВАЧ	Ивана-Полужива	Хипопотам	PALAVNICA	ЕЗДА
39975	39976	39977	39978	39979

КАК ДА ПОРЪЧАМ? Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В sms-а напиши кода на избрания продукт: Пример за Nokia: 12345

При поръчка на моно мелодия добави индекса на GSM-а ти: N - Nokia, S - Siemens, G - Samsung, E - Sony Ericsson, M - Motorola, A - Alcatel, E - Други

КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.

* ВАЖНО! За да получиш поръчаните от теб продукти, е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, реален звук, цветна картинка или видео клип, ще получи ТОП 5 класация на най-хитовите ни продукти. Спирането на ТОП 5 класацията може да направиш по всяко време при изтеглянето на продукта. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е два лева без ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,50 лв. без ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. За проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help или на e-mail: support@gsmzabava.com.